

# BIDEOJOKOAK

Ander Parody  
Egoitz Maeso  
Itxaso Coto

## 1. SARRERA

Bideojokoen industria gero eta garrantzitsuagoa da Espainia mailan, Adeseren ustez. Merkatu honek, 1245 milioi euroko balioa sortu zuen 2010. urtean. Espainiar guztien %24ak, 11 milioi pertsonak, bideojokoetara jolasten dute. Europa mailan, jokalaria kopuruan, bostgarren postuan daude Ingalaterra, Frantzia, Suedia eta Holandaren atzetik.

Ezin da bideojokoen merkatua aztertu etorkizuneko joerak aztertu barik. Nora dijoazte jokalarien ohiturak? Aldatuko al da jolasteko era? Urrutiko kontrolak deuseztatuko ditugu?

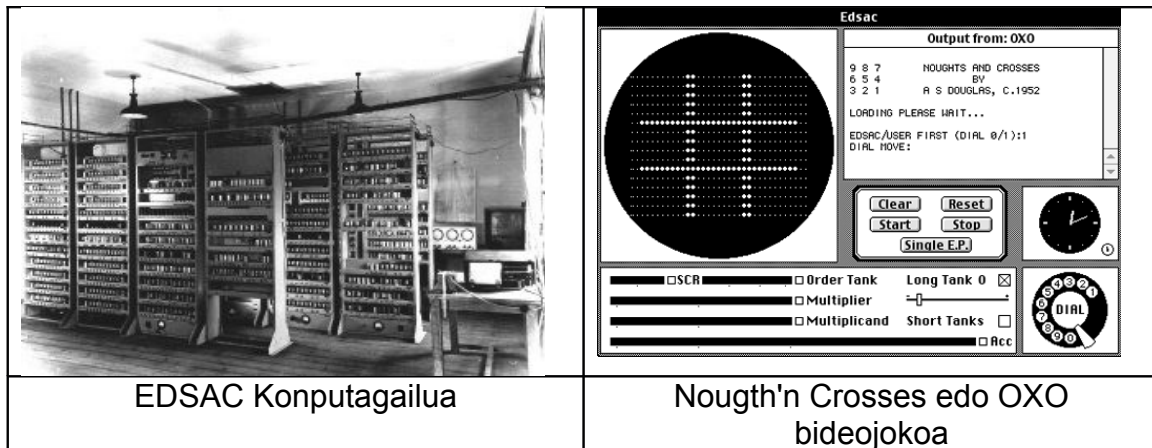
Bideojokoak informazio eta komunikazio teknologiaren munduan sartzeko oinarria dira. Arrazoi horregatik deskribatzen saiatzen gara bideojokoen historia.

Bideojokoek azkenengo 30 urte hauetan gizartean izan duten inpaktua ikertzaile sozialak oraindik ikasi ez duten fenomeno bat da. Teknologia berrien ideia sortutako presioa talka egiten du pertsonengan eta gizartearengan batez ere.

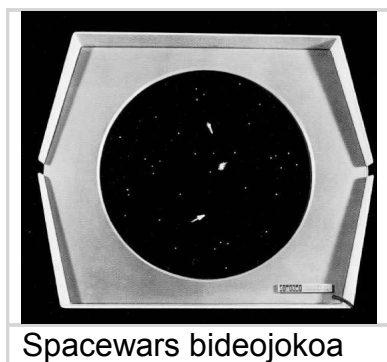


## 2. BIDEOJOKOEN HISTORIA

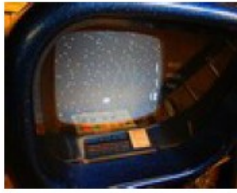
Denboran zehar nahiko zaila izan da bideojokoen sorrera zehaztea, batez ere bideojokoek hainbat definizio desberdin eduki dituztelako. Lehenengo bideojokotzat har dezakegu Alexander S. Douglasen 'Nought and crosses', 1952ean egina. "Tres en Raya" jokuaeren bertsio konputerizatua baino ez zen, EDSAC ordenagailu batean zebilena. Bideojoko honek ahalbidetzen zuen jokalaria batek ordenagailuaren kontra jolastu ahal izatea.



1958. urtean, William Higgibotham-ek '[Tennis for Two](#)' bideojokoa asmatu zuen, oziloskopio eta norabide kalkulo batzuez baliatuz. Lau urte geroago Steve Russelek 'Spacewar!' bideojokoa asmatu zuen vectorskopio batzuk erabiliz. Joku honetan, bi jokalarik bi espazio-hontzien norabidea eta abiadura kontrolatzen zituzten.



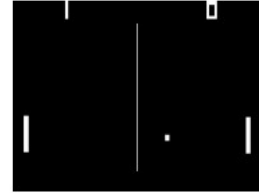
Bideojokoen gorakada ez zen iritzi 'Pong' errekreatiba heldu arte, antza handiak zituena *Tennis for Two* bideojokoarekin. Bideojoko makina honek taberna, aeroportu zein errekreatiba gelak bete izan zituen 70ko hamarkadan. Sistema hau Al Alcorn-ek diseinatu zuen Nolan Bushnell-entzat, Atari sortu berriarentzako. Space Invaders-ek 1972. urtean aurkeztu zen, eta kaleratu bezain pronto, bideojokoen industria irauli zuen. Hurrengo urteetan hainbat aurreraketa teknologikoei esker (mikroprozesadoreak, memoria txipak...), errekreatiba gelak '[Space Invaders](#)' (Taito) eta [Asteroids](#) (Atari) makinak bete zituzten, eta etxerako sistemak, Atari 2600.



*Galaxy War*



*Space War*



*Pong*

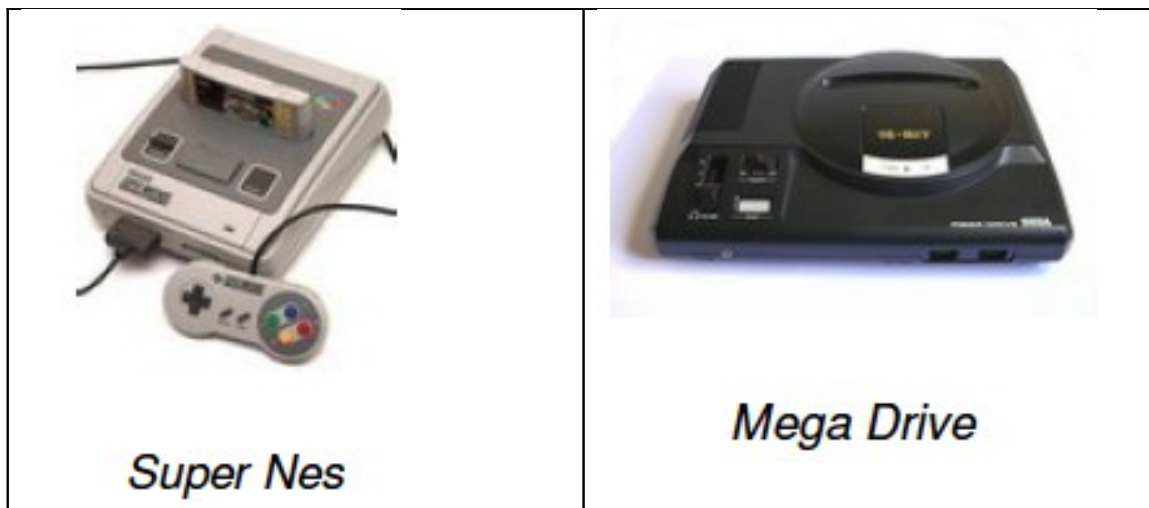
1970.eko hamarkadan etxerako sistema ugari agertu ziren: *Odyssey 2* (Phillips), *Intellivision* (Mattel), *Colecovision* (Coleco), *Atari 5200* (Atari), *Commodore 64* (Commodore) eta *Turbografx* (NEC). Etxerako sistema hauek agertzen zihoazen bitartean, errekreatiba gelatan honelako hauek arrakasta izan zuten: *Pacman* (Namco), *Battle Zone* (Atari), *Tron* (Midway) edo *Saxon* (Sega). Industria berri honek, denbora gutxitan onura ikaragarriak ekarri zituen.

Industria berri honek denbora gutxitan negozio-kota oso altuak lortu zituen. Hala ere, 1983. urtean bideojokoen krisia hasi zen. Krisi hau, Estatu batuak eta Kanadan batez ere somatu zen eta 1985. urterarte iraun zuen. Munduko beste partetan polarizazio bat bizi izan zen bideojoku sistemen barruan. Japonek etxerako sistemengatik apostu egin zuen Famicom edo NES kontsolarekin, Nintendok kaleratua 1983. urtean. European berriz *Commodore 64* edo *Spectrum* erabili ohi ziren.



**NES**

90ko hamarkadaren hasieran bideokontsolek salto tekniko ikaragarria eman zuten 16 Bit-eko generazioan egon zen lehiagatik. Lehiakortasun hauek Mega Drive, Super Famicom (Super NES, mendebaldean), Turbografx eta CPS Chargerren artean eman zen.



Bitartean, konpainia askok, hiru dimentsioetan mugitzen ziren bideojokoak hasi ziren prestatzen, batez ere PC alorrean. Hasieran 3D-ak ez ziren guztiz ematen, eta horri "2D ta erdiak" deitu zitzaion. 3D inguruneak aurkeztu zituen lehenenego bideojokoa *Alone in the dark* izan zen, pre-renderizatutako eszenatokiekin. Hiru dimentsio hauek markatuko zuten bideojokoen industria jarraitu beharreko bidea.

Berehala 3D bideojokuen merkatuko parte inportanteena okupatu zuten, batez ere, 32 Biteko generazioan: Sony Playstation, Sega Saturn; eta 64 Biteko generazioan: Nintendo 64 eta Atari Jaguar. Bitartean, PC sisteman 3D azeleradoreak asmatu ziren, grafiko askoz ere hobeagoak ahalbidetzen zituztenak.



*Play Station*



*Nintendo 64*



*Sega Saturn*

Kontsola portatilek bere lekua eduki zuten bideojokoen historian, Game & Watch makinekin, baina ez zen iraulketa handirik sortu 90eko hamarkada arte. Nahiz eta kontsola asko agertu 1990 eta 2000 artean, arrakastatsuena Game Boy sistema izan zen, portatilen merkatua kontrolatu zuena. Urteak pasa ahala, kontsola portatilen hardware-a hobetzen joan da. Hauek, etxeko kontsolen ezaugarri teknikoetara heldu ziren Nintendo DS eta PSP kontsolekin 2004. urtean.

32 eta 64 biteko kontsolak eta gero 128 biteko kontsolak heldu ziren: Playstation 2 (Sony - 2000), xBox (Microsoft - 2001) eta GameCube (Nintendo - 2001). Sony Playstation 2a bideojokoen historiako kontsolarik salduena izan zen, 160,19 milioi unitate. Aurreko belaunaldiko joerak mantentzen zituzten belaunaldi honetan programatzen ziren bideojokoek: hiru dimentsiotako bideojokoak eremu grafiko pre-renderizatuetan oinarrituta.

		
Playstation 2	xBox	GameCube

Hurrengo belaunaldia 256 bitekoa izan zen: Playstation 3 (2005), xbox 360 (2005) eta Nintendo Wii (2006). Belaunaldi honetan jolasteko moduak aldatu egin ziren. Nintendo Wiiak bere sistema iraultzaile berriarekin salmenta ikaragarriak lortu zituen belaunaldi honetako garaile bihurtuz. Sistema honek, urrutiko kontrola aldatzean oinarritu zen. Kontrol berri honek mugimendu fisikoan oinarritzen zelarik.

		
Playstation 3	xBox360	Nintendo Wii



### 3. BIDEOJOKO GENEROAK

Bideojoko genero batek elementu komunak dituzten joko multzoak aukeratzen ditu. Bideojokoen historian zehar elementu berdinak eduki dituzten hainbat bideojoko balio izan dute genero batean edo bestean sailkatzeko, zineman edo musikan bezala.

Bideojokoak sailkatu daitezke genero batean edo bestean irudikapen grafikoaren arabera eta jokalaria eta makinaren arteko interakzioaren arabera; joko sistema eta girotzea izango zen irizpiderik erabiliena generoetan sailkatzeko orduan. Esan beharra dago gero eta ohikoa dela jokoek elementu desberdinak edukitzea, eta honek bere sailkapena oztopatzen duela. Gaur egungo bideojokoen aldizkari espezializatuek (Micromanía, Hobby consolas...) honela sailkatzen dituzte. Baliteke beste estatuko aldizkariak beste modu batean sailkatzea.

#### **Borroka:**

Borrokazko jokoak, bere izena esaten duen moduan, jokalaria eta ordenagailuak kontrolatutako pertsonaien arteko borroka islatzen du. Jokalaria alboko ikuspuntu batetik ikusten ditu borrokalariak, ikusle bat izango bazen moduan. Joko mota hauetan borroka-arteak nabarmentzen dira, erralak edo fikziozkoak, edo beste motatako liskarrak armarik gabe boxeo edo borroka libre bezala. Beste joko batzuekin arma zuriak erabili daitezke: espata, aizkora, mailua...



Mortal Kombat

### **Beat them up:**

Beat them up jokoak edo "borroka progresiboko jokoak" borroka jokoen antzekoak dira, baina kasu honetan jokalaria hainbat gizabanakoei aurre egin behar die jokoen hainbat maila ezberdinetan zehar. Beat'em up jokoek bi pertsona edo gehiago jokatzeko aukera ematen dute modu kooperatibo batean joko errazteko. Genero honek dibertimenduzko jokoekin eta NES bezalako 3º belaunaldietako kontsolekin goreneko maila lortu zuen.



Beat Them Up

### **Akziozko jokoak lehenengo pertsonan:**

Joko hauetan, arma bat agertzen da lehen planoan pantailan eta jokalaria berarekin jardun dezake. Perspektiba honek jokalaria eskuaren atzean dagoela imajinatzea dauka helburu eta horrela identifikatuta sentituko da pertsonaiarekin. Hiru dimentsioetako grafikoak sentsazioa hau nabarmentzen dute. Jokoen mekanika (gameplay) jokalaria irreflexu eta doitasun onak edukitzea eskatzen dio. Bideojoko batzuk genero hau markatu zuten: , *Half Life*, *Unreal*, *Quake*...



Doom



### **Akzioa hirugarren pertsonan:**

Hirugarren pertsonan jokatzeko diren jokoak, tiroak, borrokak eta ingurugiroarekin jardutea dute helburu, baina lehen pertsonetakoekin konparatuz, pertsonaia atzetik ikusten da eta batzuetan ikuspuntu isometriko batetik. Joko hauek doitasuna sakrifikatzen dute baina mugimendu askatasuna irabazten dute. *Grand Theft Auto* bezalako jokoak genero mota honen adibideak izango ziren. Baina beste batzuk ere badaude: *BloodRayne*, *Las fuerzas de la Bestia*, *Heretic II*, *Mafia: The City of Lost Heaven*, *Magic Carpet*, *Max Payne*, *Mesas*, *Tomb Raider*, *The suffering*, *Syphon Filter* besteak beste.



Tomb Raider

### **Infiltrazioa:**

Infiltrazio jokoak duela gutxiakoak dira. *Metal Gear* sagak, generoaren sortzailea, 1987an agertu zen. Infiltrazio generoa 1998. urtean zabaldu zen *Metal Gear Solid* (Playstation) agertu zenean. Joku hauek, isiltasunean eta estrategian oinarritzen dira, ez dute etsaiekin zuzeneko norgehiagoka bilatzen. Normalean infiltrazio generoak tiroko jokoen azpigenero bat bezala agertzen da aldizkari espezializatuetan.



Metal Gear Solid

### Plataformak:

Plataformazko jokoetan jokalaria eszenatokian aurrera egin behar duen pertsonai bat kontrolatu behar du; oztopo fisikoak saihesten, salto egiten, eskalatzen edo makurtzen. Salto egiteko eta korrika egiteko gaitasunez aparte joko hauetako pertsonaiak beraien etsaien kontra borrokatzeko gaitasuna ere badute, horregatik akzio jokoetan bihurtzen dira. Hasiera batean pertsonaiak maila ezberdinetatik mugitzen ziren garapen horizontal batekin bi dimentsioetako eremuetan, baina 3D grafikoekin garapen hau norabide guztietara zabalduta zen. *Super Mario 64* jokoan erabilitako ikuspuntu aldaketaren sistematik aurrera mugimendu askatasuna ikaragarria izan da.

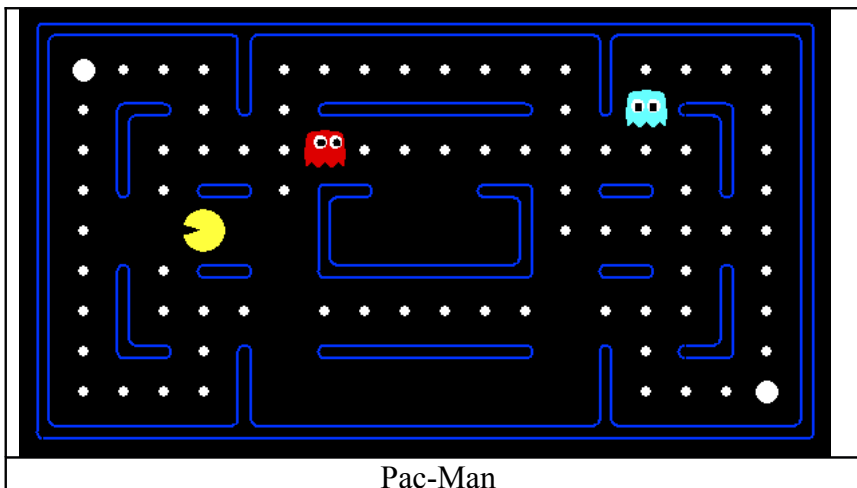


Super Mario 64

Nahiz eta genero hau oso ospetsua izan 80 eta 90. hamarkadetan, azkenengo urteetan bere ospea jaitsi egin da, gehienbat bideojokoetan 3D grafikoaren sarrerarekin.

### Arkade:

Arkade jokoak akzio azkarraren sinpletasunagatik bereizten dira, genero hau 1980. hamarkadan lortu zuen ospea. Ez da beharrezkoa istorio bat, bakarrik joko luzeak eta errepikakorrak. *Space Invaders*, *Asteroids*, *Pac-Man*, *Missile Command*, *Galaxian*... arkaderen adibide batzuk dira.



Pac-Man

### **Kirola:**

Kiroletako jokoek, errealitateko kirol-jokoak simulatzen dituzte: golfa, tenisa, futbola, hockeya eta abarrekoak aurkitu ditzakegu. Jokalaria pertsonaia kontrolatzen du zuzenean urrutiko kontrolarekin. Bideojoko hauen helburua, benetako kirol jokoak simulatzean datza, baina batzuetan beste elementu batzuk gehietzen ditu, *Super Mario Strikers* jokoan bezala, futbola da baina elementu magikoak batuta.



Tony Hawk's Pro Skater

### **Lasterketak:**

Joko hauetan pertsonaia puntu batetik hasten da eta helburua helmugara lehena iristea da. Oinarrizko idea, lehiatzea eta lehena heltzea da, eta batzutan kontzeptu hau zabaltzen da lasterketarako erramintak eta tranpak sortuz.

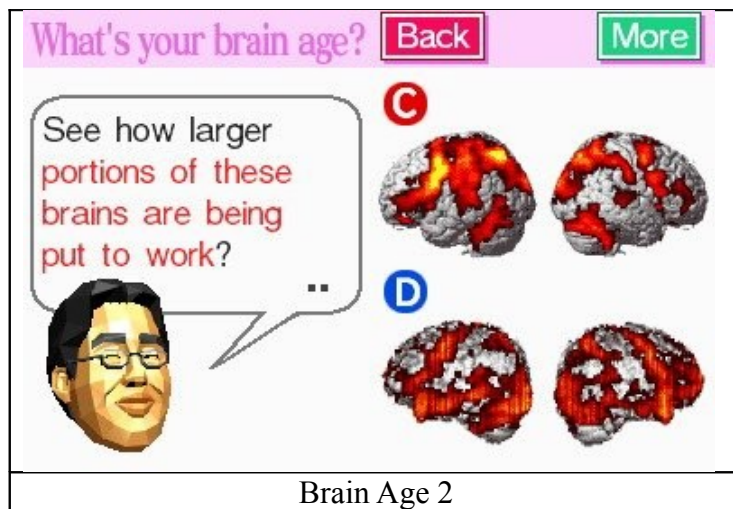


Burnout 3



### Bizkortasun mentala:

Joko hauek, pentsatzea eta bizkortasun mentala areagotzea dute helburu. Trebetasuna mentala garatzeko, zailtasun desberdinak dituzten ariketak gainditu behar dira.

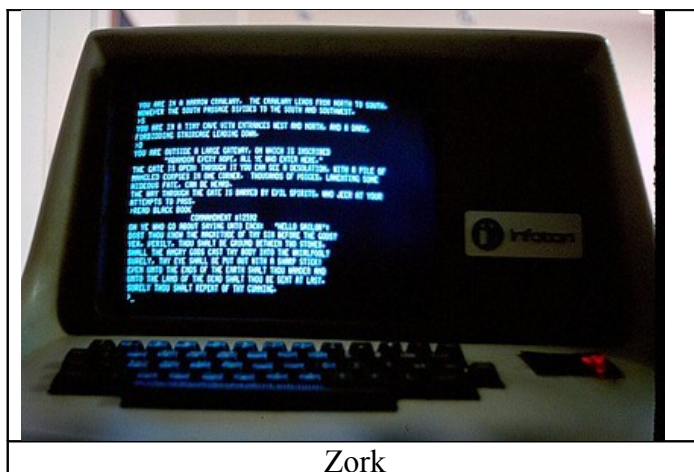


### Hezkuntza:

Nahiz eta aspalditik legu legua haurrentzako baino ez dira erabili, hezkuntza jokoak dibertsioa ematen duten bitartean erakutsi egiten dute. Entziklopedia ez bezala, legu hau entretenitzen saiatzen da informazioa edo kontzeptuak buruz ikasten diren bitartean. Kasu batzuetan dudan jartzen da bideojokoan genero bat dela, kontzeptua ez dagoelako oso garatua.

### Abentura klasikoa:

Abenturazko jokoak merkatuan saldu ziren lehenengo bideojokoak izan ziren, *Colossal Cave Adventure*ekin hasita 70. Hamarkadan. Joko mota hau arrakasta legua zuen *Zork* izeneko jokoean, 80. Hamarkadan ospea legua zuen eta 90. Hamarkadaren erdira iraun zuen. Jokalariak protagonistaren legua an gauza ezezagunak eta buruhaustek konpondu behar ditu hainbat objektuekin. Abenturazko lehenengo bideojokoak testualak ziren eta hauetan jokalariai teklatua erabiltzen du ordenak sartzeko, “soka legu hartu” edo “legu joan hegoaldera”, eta ordenagailuak gertatzen dena deskribatzen du. Grafikoen erabilera nagusitu zenean abenturazko legu testualak bisualei utzi zioten legua.



Zork

### Abentura grafikoa:

1990. urte hasieran arratoiaren erabilera abenturazko "Point and Click" jokoari irekiera eman zion, abentura grafikoa ere deitua. Jokalariak edozein objekturen gainean klik egin dezake hartzeko, gero beste lekuren batean erabiltzeko.



Broken Sword

1990. urte amaieran joko mota hau ospea galdu zuen, batzuk genero honen bukaera zela pentsatu zuten. Baina 2005ean abenturazko jokoak bueltatu ziren The Moment of Silence, The Black Mirror, Sherlock Holmes: The Silver Earring o NiBiRu: Age of Secrets bezalako jokoekin. Abenturazko joko onenak hurrengo izenburuak dauzkate: Day of the Tentacle, King's Quest, Leisure Suit Larry, Broken Sword, Gabriel Knight, Police Quest, Space Quest eta Monkey Island.

### Musikalak:

Bere garapena, musika eta honen adierazpen desberdinekin jolastea da, dantzatzeko, musika jotzeko, besteak beste. Ospe handiena izan duen jokoa *Guitar Hero* izan da, non kitarra urrutiko kontrola bihurtzen da eta jokalariek doinuak eta rock abestiak imitatu egiten dituzte. Karaokean oinarritutako bideojokoak ere arrakasta eduki dute, joko mota honen adibiderik ezagunena *Singstar* jokoa da. Azkenik ere garatu dira mugimendua eta dantza eskatzen duten jokoak *Dance dance Revolution* bezalakoak. Adibideak: Karaoke: *Singstar* (PlayStation), *Lips* (XBox 360), *Boogie* (NDS, Wii, PS2), edo *Karaoke Revolution* (PS2, PS3, Wii, Gamecube, XBox, XBox 360)



Pump It Up



**Instrumentu musikalak:** *Guitar Hero, Rock Band, Donkey Konga, Wii Music* edo *Jam Sessions*.

**Dantza:** *Dance Dance Revolution, Pump It Up, B-Boy*.

**Beste batzuk:** *Bust a Groove, Baetmania, Elite Beat Agents, Electropunkton* edo *Space Channel 5, Osu! Tatakae! Ouendan*.

### **Party Games:**

Genero honetan jokalariai tablero birtualetan aurrera egin behar du txandaka eta hainbat proba gairak behar ditu. Beraien artean lehiatzen dira helmugara lehenbailehen heltzeko eta puntu kantitate handiena lortzeko. Adibide batzuk: *Mario Party, Sonic Shuffle Tweety and The Magic Gems, Viva Piñata Party Animals*.



Mario Party

### **On-line jokoak:**

On-line jokoak ez dira oso erabiliak espainian besteekin konparatzen baditugu. Berneten (Adese) iritziz 2006.urtean: "Jokalariei gehien gustatzen zaiena besteekin harremanetan egotea da(%68,4), jende berriarekin jolastea (%23,8) eta beste pertsonekin lehiatzea (%9,8)." Espainiako jokalariai on-line jokoak asko ez erabiltzearen arrazoia izan daiteke joku hauetan txat-a dagoela eta jokolari askok ingelesez hitz egiten dute. Komunikatzeko sailtasun hori izan daiteke arrazoi nagusia.



Dragon Ball On-line

## 4. MERKATUA

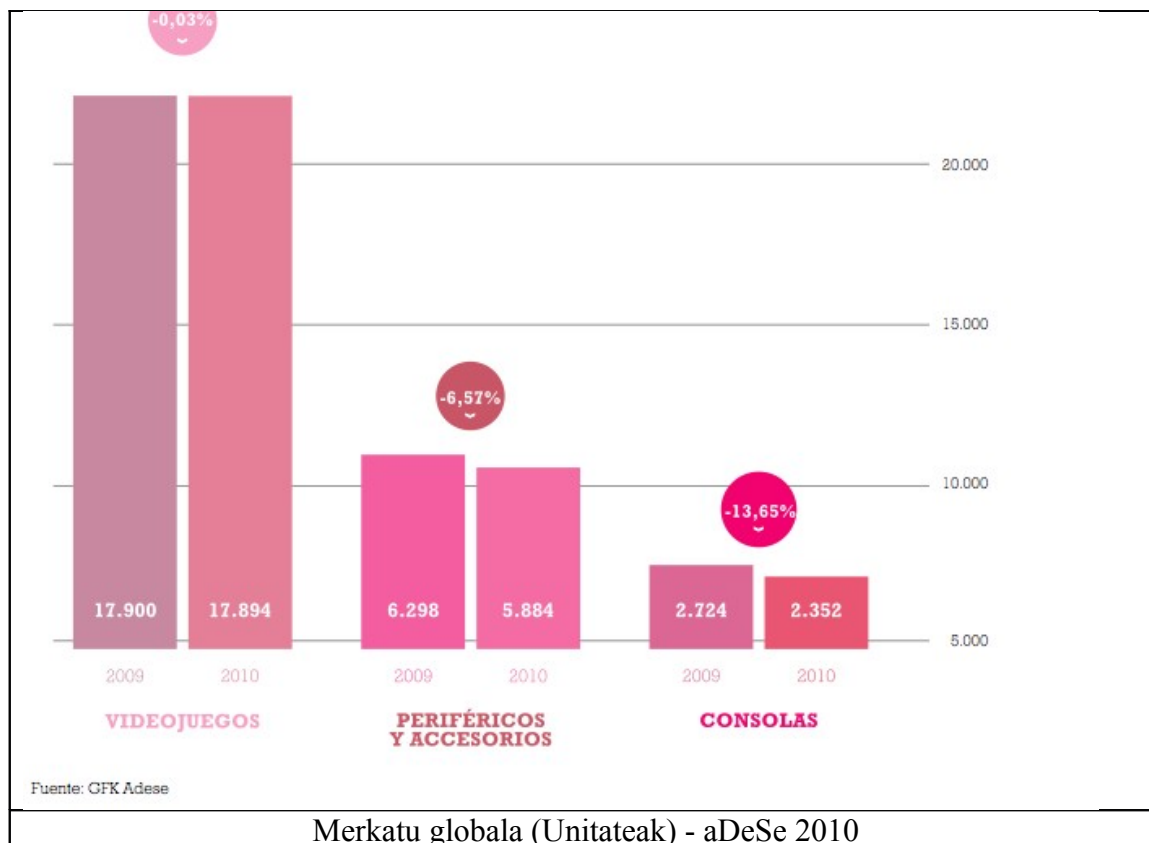
### -Urteko balantzea:

2010. urtean bideojokoen kontsumoa 1245 milioi euroko balioa lortu zuen merkatu espainiarrean; kopuru hori 2009. urtean baino %5,2 txikiagoa izan zen baina halere Espainiak kontsumoaren merkatu europearrean bostgarren postua mantentzen du. Zehazki, GFK auditoraren bitartez Adesek batutako datuen arabera, softwarearen kontsumoa merkatu espainiarrean 631 milioi euro suposatu zuen, hardwarearena 489 milioi euro eta periferikoak eta osagarriak 125 milioi euro. Nahiz eta jaitsiera hori jasan, Espainia Europako jaitsiera mediaren azpitik kokatzen da (-%6,65 software eta hardware segmentuetan). Horrek balio gehiago ematen dio kontutuan hartzen badugu espainiako ekonomiaren egoera, eta europar, pirateriaren foku handiena dela.

### -Espainiar merkatua:

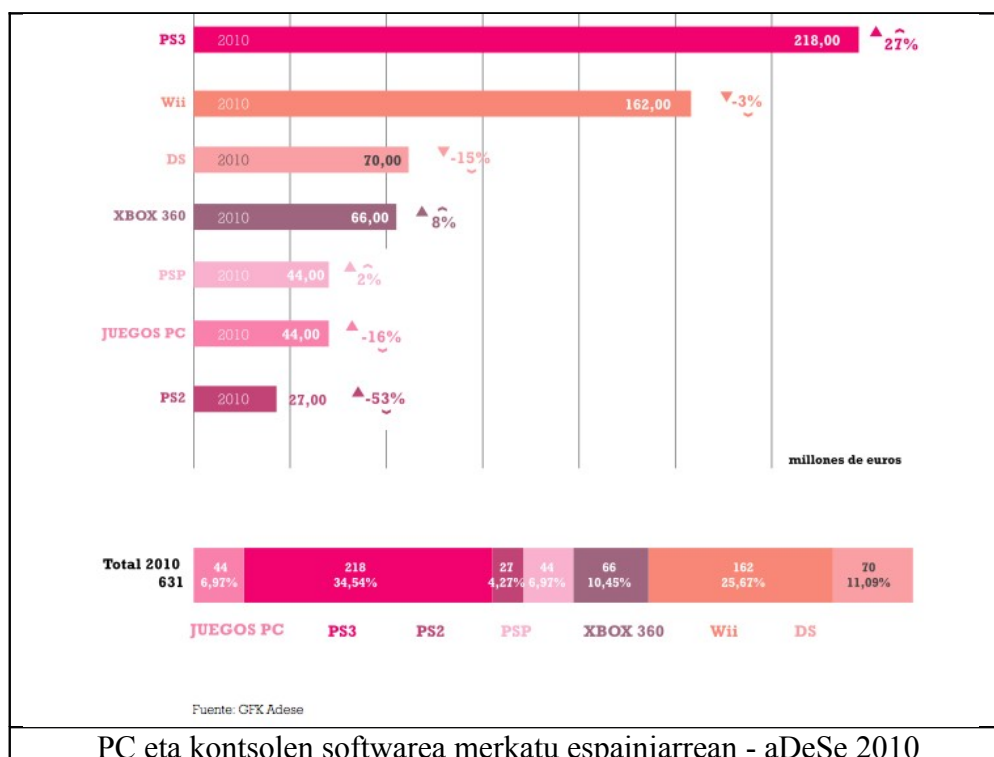


Saldutako unitate zenbakietaz hitz egiten badugu, merkatu espainiarrean 17.894.000 software unitate, 5.884.000 periferiko eta osagarri, eta 2.352.000 kontsola saldu dira. Guztira, 26.130.000 unitate, horrek %2,94aren jaitsiera suposatzen du 2009. urtearekiko. Atzerapen txiki hau 2010eko publizitate inbertsioan ere islatu da. Aurreko ariketan zehar bideojoko industriaren inbertsioa publizitatean 172.893.832 eurokoa izan zen (2009.urtean baino %4,3 gutxiago).



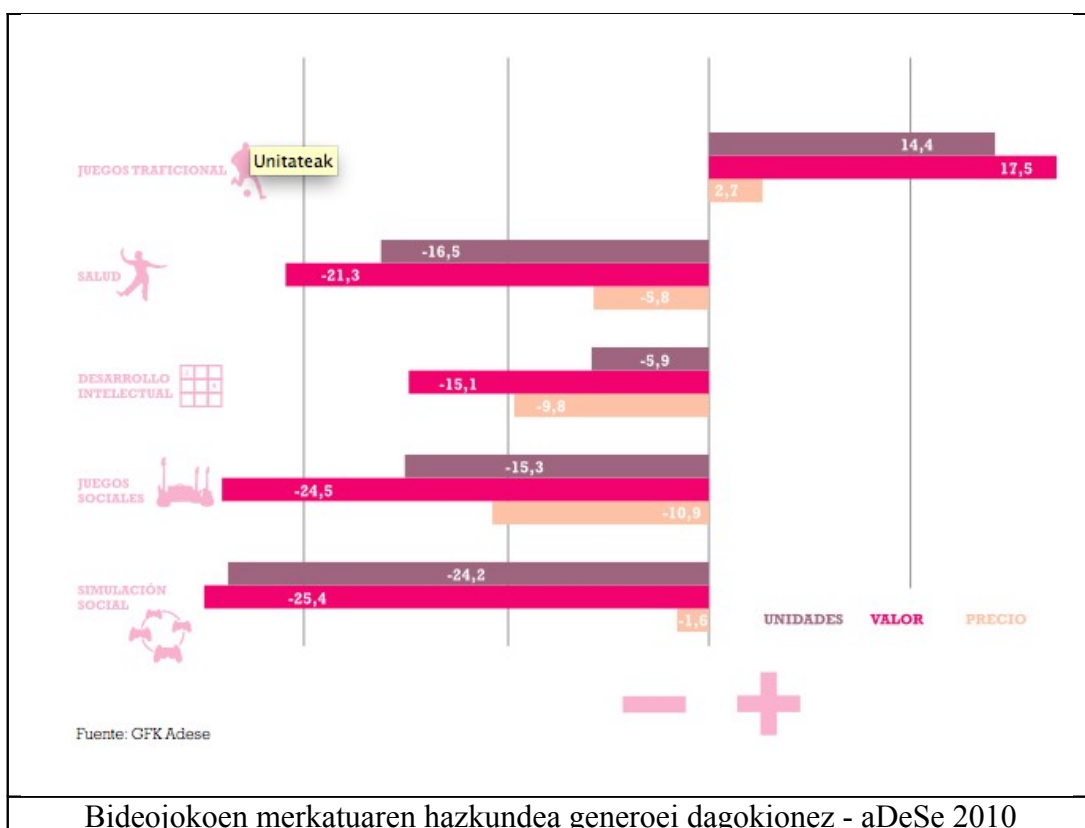
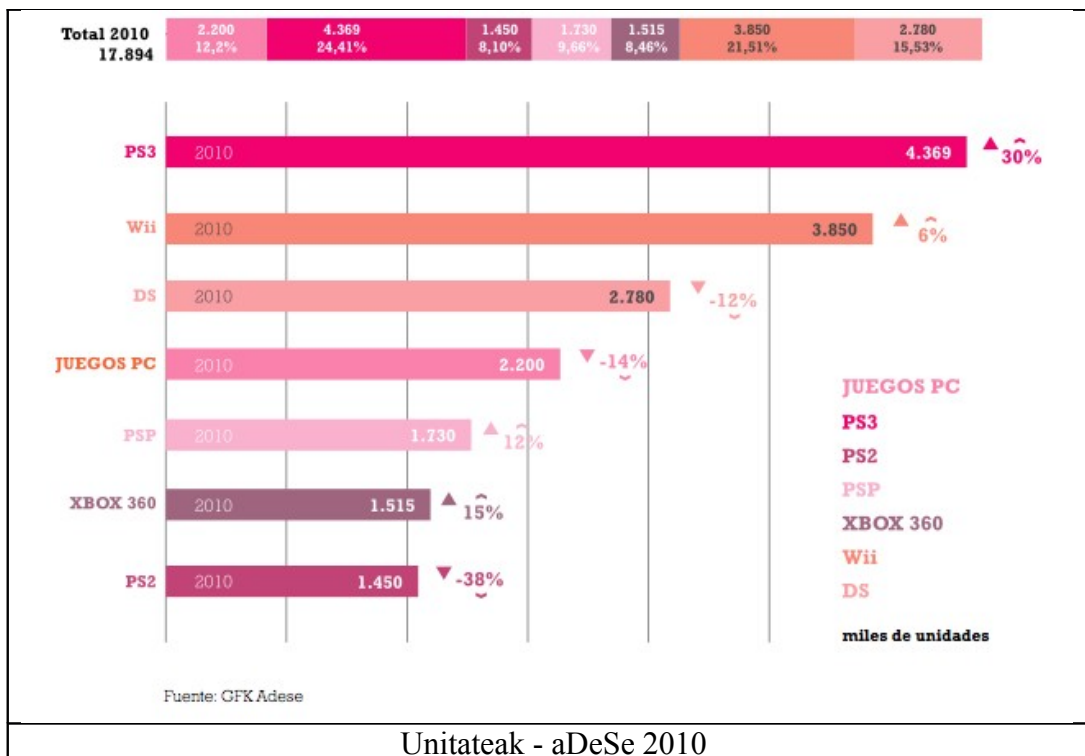
## - Software merkatua

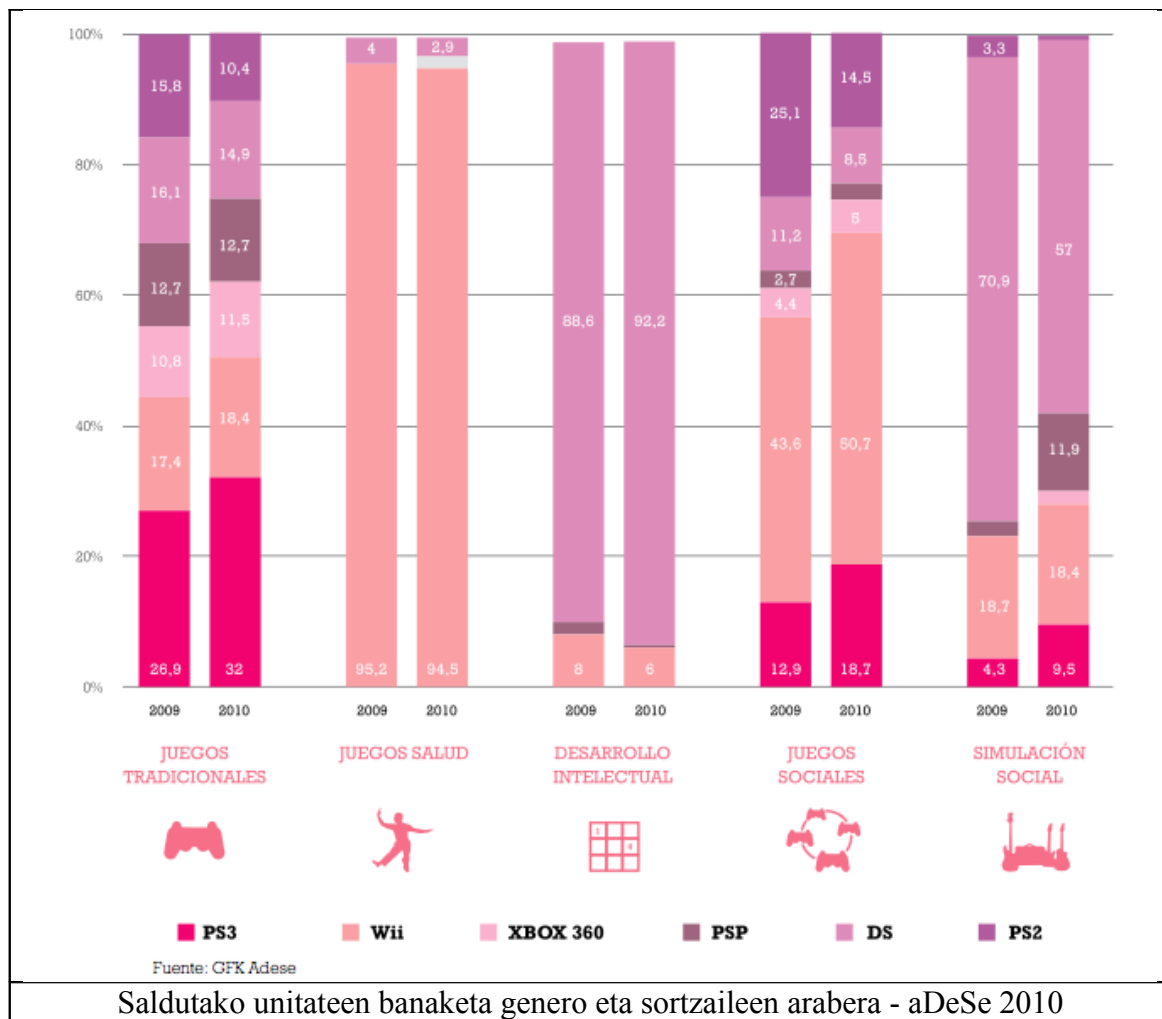
Software kontsumoaren baloreari dagokionez, PS3 (%34,54), Wii (%25,67), Nintendo DS (%11,09), XBox360 (%10,45) eta PSP (%6,97) banatu zen merkatuaren gehiengoa. Beste aldetik, PCentzako jokoak %6,97a bildu zuten.



## Unitateak

Zerrenda berdina mantentzen da saldutako unitateei dagokionez. Horrela, PS3 (%23,41) eta Wii (%21,51) lehenengo bi postuak lortu zituzten, hauek jarraituz Nintendo DS (%15,53), PC (%12,2), PSP (%9,66) eta Xbox360 (%8,46).

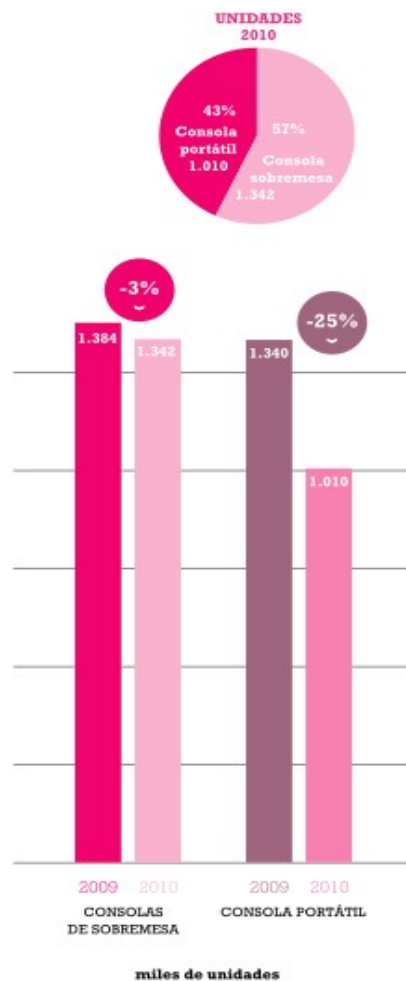






## - Hardware merkatua

Hardware kontsumoari dagokionez, eskuratutako 489 milioi eurotik 322 milioi euro kotsola ez-mugikorretatik kontsumotik etorri ziren eta 167 milioi euro kotsola mugikorren kontsumotik. Saldutako unitateei dagokionez (2.352.000), 1.342.000 kotsola ez-mugikorrak izan ziren eta 1.010.000 kotsola mugikorrak.



P. 16

Fuente: CFK Adese

Kontsolen salmenta	Espainian-Unitateak - aDeSe 2010
--------------------	----------------------------------


Iturria: Adese

## 5. BIDEOJOKO SALDUENAK

Jokatuenak:

Urtarrilaren 27an, eta The Independent egukariaren arabera, bideojokoen historian zehar 20 saga arrakastatsuen agertzen ziren lista burutu zen. Hala ere, gaur egun lista hori aldatu egin da. Pirateriak ere ezkutatu ahal izango ditu datu errealak, datu hauek erositako bideojoko origilantatik hartuak daude eta. Pirateriak bideojokoen munduan ez zen sartu CDaren ezarpenerarte.

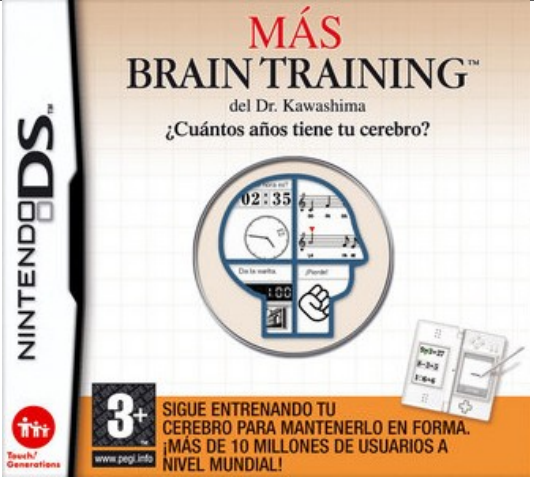
20 sagarik arrakastatsuenak batuta 1.123 miloi kopia salduta ditugu:

<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mario Bros: 193 milioi kopia</li><li>2. Pokemon: 155 milioi kopia</li><li>3. Los Sims: 100 milioi kopia</li><li>4. Final Fantasy: 68 milioi kopia</li><li>5. Sonic The Hedgehog: 64 milioi kopia</li><li>6. Grand Theft Auto: 51 milioi kopia</li><li>7. Madden NFL: 48 milioi kopia</li><li>8. Donkey Kong: 47 milioi kopia</li><li>9. The Legend of Zelda: 43 milioi kopia</li><li>10. Gran Turismo: 44 milioi kopia</li><li>11. Lineage: 43 milioi kopia</li><li>12. Dragon Quest: 41 milioi kopia</li><li>13. Crash Bandicoot: 34 milioi kopia</li><li>14. Resident Evil: 31 milioi kopia</li><li>15. James Bond: 30 milioi kopia</li><li>16. Tomb Raider: 30 milioi kopia</li><li>17. Megaman: 26 milioi kopia</li><li>18. Command &amp; Conquer: 25 milioi kopia</li><li>19. Street Fighter: 25 milioi kopia</li><li>20. Mortal Kombat: 25 milioi kopia</li></ol>	 <p>Mario Bros</p>
--	---

Aurreiritziak eta datuak

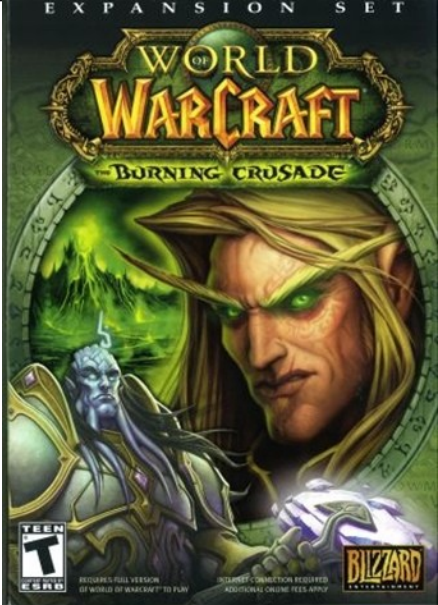
Hedabideek, bideojokoak gai sexistak eta biolentziazko ideia orokorra daukatela indartu dute. Era berean, jokabide antisozial eta isolamenduzkoarekin erlazionatu daude. Baina Espainiako datuen salmentak begiztatzen baditugu, edo historiako 20 saga salduetarikoetan sartzen bagara ere, biolentziazko bideojokoak gutxiengo dira edo zuzenean ez dira agertzen.

## Plataforma guztientzat

<p>Nintendo DS – Mas Brain Training          Nintendo DS – Brain Training del Dr. Kawashima          Sony PS2 – Pro Evolution Soccer 2008          Nintendo Wii – Wii Play          Nintendo DS – Pokemon Diamante          Nintendo DS – New Super Mario Bros          Sony PS2 – Wwesmackdown!Vs. Raw 2008          Sony PS2 – Pro Evolution Soccer 6 Platinum          Sony PS3 – Pro Evolution Soccer 208          Nintendo DS – Animal Crossing: WildWorld</p>	
---	--

Plataforma guztietan, Espainian 2007an hamar joko salduetarikoen artean bakarrik dago bat biolentziarekin harremana duena. Hau, WWE Smackdown Vs. Raw da, borroka libreko joko famatua EEBBn. Rankinean dauden beste guztiak logika, bizkortasun mentala, arkade, kirolezkoak, eta abarreko gaitan agertzen dira.

Datuak plataforma bakoitzean begiratzuz jokalariairen profil zehatza detektatu dezakegu. Adibidez, PCn saldutako jokoak ikusten baditugu, jokoak desberdinak dira.

<p>PC plataforma          World of Warcraft: The Burning Crusade          World of Warcraft (Gazteleraz)          Los Sims 2 y las Cuatro Estaciones          Age of Empires Collector's Edition          Los Sims 2: Bon Voyage          Imperium Civitas          Los Sims 2: Mascotas          Pro Evolution Soccer 2008          Counter Strike: Source          Age of Mythology: The Titans Gold Edition</p>	
--	--

Interneteko konexioak eskaintzen dituzten aukerek, egiten dute jokalariek RTSengatik (Real Time Strategy) eta MMORPGengatik (Massive Multiplayer Online Rol-Playing Games) dekantatzea. Joko hauetan, beste jokalariekin interakzioa sartzen da. Horrez gain, trebetasun zehatza eskatzen dute planifikazioan eta estrategian.

Nintendo Wii plataforma

Wii Play

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Super Mario Galaxy

Big Brain Academy

Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos

Triiivial

Mario Strikers Charged Football

Mario Party 8

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2

Wario Ware: Smooth Moves



Nintendo Wiiko jokoetan, giza-talde bat beharrezkoa izaten da jokoak bere osotasunean gozatu ahal izateko. Nintendoren estrategia, bideojoko sinpleagoak eta ikasteko errazagoak eginez, eta mugikortasun fisikoa gaineratzen oinarritu da.

Sony PS2 plataforma

Pro Evolution Soccer 2008

Wwesmackdown! Vs. Raw 2008

Pro Evolution Soccer 6 Platinum

Fifa 08

Wwesmackdown! Vs. Raw 2007 Platinum

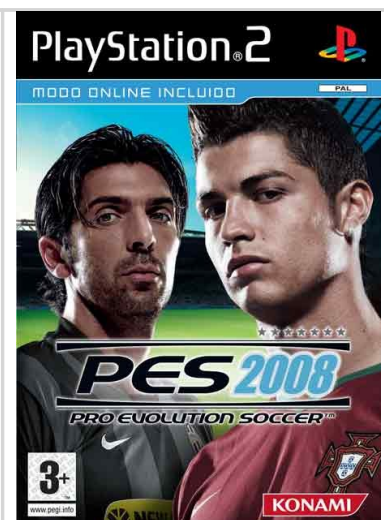
Final Fantasy XII

Pro Evolution Soccer 6

Wwesmackdown! Vs. Raw 2007

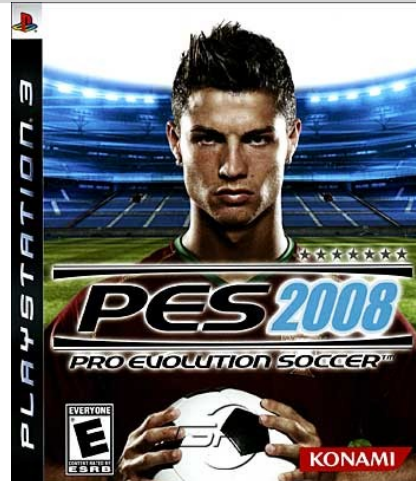
God of War II

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3



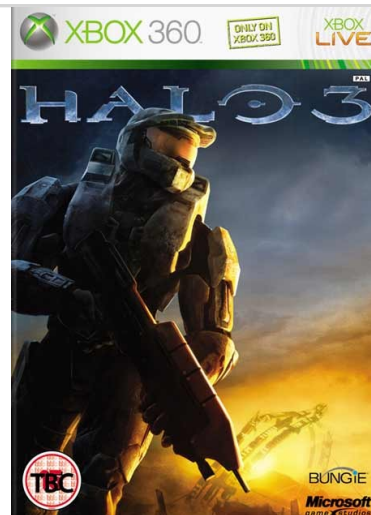
### Sony PS3 plataforma

Pro Evolution Soccer 2008  
Assassin's Creed  
Resistance: Fall of Man  
Call of Duty 4: Modern Warfare  
F1 Championship Edition  
Fifa 08  
Motorstorm  
Need for Speed: Pro Street  
Uncharted: El Tesoro de Drake  
Virtua Tennis 3



### Microsoft Xbox 360 plataforma

Halo 3  
Assassin's Creed  
Gears of War Microsoft  
Call of Duty 4: Modern Warfare  
Pro Evolution Soccer 2008  
Lost Planet Extreme Condition  
Forza Motorsport 2  
BioShock Take 2  
Fifa 08  
Halo 3 Edicion Limitada



Microsoft XBOX 360 kontsolan ikusi daiteke FPSaren (First Person Shooters) espezializazioa, Halo bezala. Joko honek, eksklusiboa da XBOX kontsolarako eta arrakasta handia lortu du. Kiroletako jokoak erreserbatutako lekua daukate plataforma besteetan bezala.

### Sony PSP plataforma

1. Pro Evolution Soccer Platinum
2. Fifa 08
3. Wwesmackdown! Vs. Raw 2008
4. Grand Theft Auto
5. Pro Evolution Soccer 6
6. Los Simpson: El videojuego
7. Wwesmackdown! Vs. Raw 2007 Platinum
8. Tekken: Dark Resurrection Platinum
9. Mind Quiz: Exercise Your Brain
10. Fifa 07 Platinum



Nintendo DS plataforma

1. Mas Brain Training
2. Pokemon Diamante
3. New Super Mario Bros
4. Brain Training del Dr. Kawashima
5. Animal Crossing: Wild World
6. Big Brain Academy
7. Pokemon Perla
8. English Training
9. Pokemon Ranger
10. Mario Kart DS

Esku-kontsoletan marka handien eskema errepikatu egiten da Sony eta Nintendorekin. Nintendo DSan bizkortasun mentaleko, logikako eta entrenamendu sozialezko jokoak nagusitu dira. PSPan aldiz, kiroletako simulazioak dira nagusitzen direnak. PlayStation kotsolan nagusitzen direnen jokoen kalko bat da.

## 6. ARAUKETA

PEGI SISTEMA:



PEGI Pan European Game Information esapidearen laburdura da. Bideojokoak eta ordenagailu jokoak adinaren arabera sailkatzen dituen lehen autorregulazio kodea da (legezko efekturik gabekoa), Europako editore eta sortzaile guztiei zuzendua. Sistema hau, bide konbentzionaletatik eskuratzen diren bideojokoetan ez ezik, Internet bidez edo beste edozein bidetatik eskuratzen diren bideojoko guztietan ere aplika daitezke.

aDeSe, espainiako bideojoko sektoreko ordezkaritza nagusia bezala, 2003. urtean PEGI Sistemari bultzada eman zion estatu espainiarrean. Sistema honek, nazioek ezarritako adin klasifikazioa ordezkatu egin zuen, Europako zati handi baten erabiltzen den sistema bateratuz.

### Zertan datza?

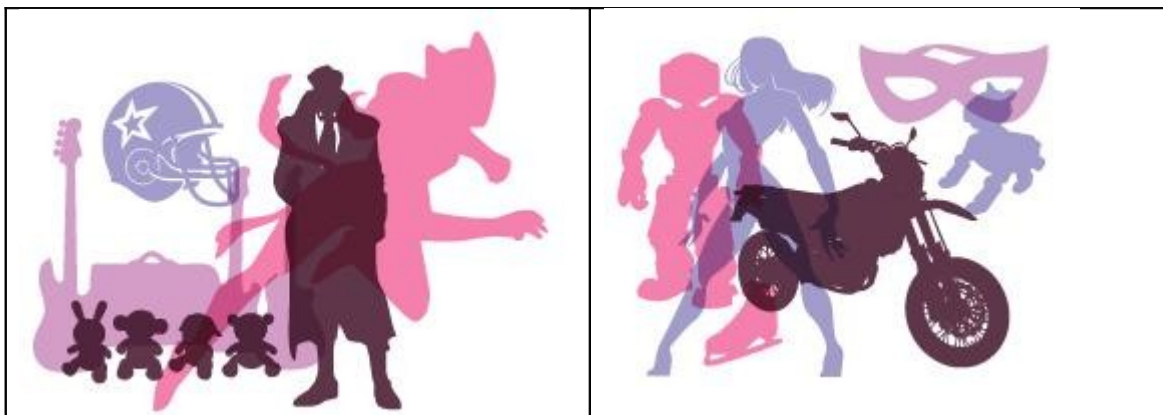
Logo berrien diseinua bide-segurtasunerako argietan oinarritzen da. Honela, interpretazioa errazago egiten da.

Adin klasifikazioak jokoaren edukien termino piktografikoekin lagunduta joaten dira. Modu honetan, ez dira interpretaziozko akatsak jasaten. Kontsumitzaileak aldeztu aurretik ze eduki mota aurkituko duen ulertzeko gai eta modu informatuan burutzeko gai izango da.

Beste berritasun garrantzitsu bat PEGI Online etiketa sartzea izan da aukera hori eskaintzen duten jokoetan.

Etiketa bakarrik erakutsi dezakete POSC (Pegi nline Safety Code) Online Segurtasun Kodeko baldintza horiek betetzen dutenak.

Etiketak web orrialdean eta bideojokoa CD/DVDan eskuragarri dagoen arabera, bere paketeen ere agertuko da.



Azkenik, nabarmentzen da PEGI OK etiketaren ezarpena. Etiketa honek, guraso eta tutoreei jakinaraziko die bideojokoa adin guztietarako publikoarentzat egokia dela eta jokoak saltzen dituzten web plataformak beharrezko segurtasuna duten.

Web gune edo atari baten jabeak PEGI OK etiketa erabili dezake, jokoak sailkatzeko forma materialik ez duela PEGIri adierazpen bat egin ondoren.

PEGI OK etiketa lortzeko, jokoak ezin dauka hauetako elementurik eduki:

- Indarkeria
- Sexu jarduera
- Biluztasun adierazpenak
- Hizkuntza zikina
- Apustuko jokoak
- Droga sustapena edo kontsumoa
- Alkohol edo tabako sustapena
- Beldurrezko eszenak

Jokoak goiko elementu baten bat izanez gero, adinaren arabera sailkatu beharko da PEGI sistema estandarraren arabera. Beraz, jokoak sailkapen PEGI normala (3, 7, 12, 16 edo 18) adinaren sailkapen baten etiketa jasoko du.

Modu honetan, PEGI sistema, industriako sailkapen osoena bezala kalifikatu daiteke. Besteak ez bezala, sistema honek bi kodigo motarekin osatuta dago: adinaren ikono bat eta edukiaren ikono bat.

### PEGI 3



Klasifikazio honen edukia adin talde guztientzako egokia da. Testuinguru komiko baten barnean indarkeria-maila onartzen da (marrazki bizidunean indarkeria mota. Adibidez, Bugs Bunny edo Tom eta Jerry marrazki bizidunak bezalakoak).

Umeek ez dira gai izan behar pantailako pertsonaiak eta bizitza errealeko pertsonaiak erlazionatzeko. Jokoaren pertsonaiek fantasiaren eremuko partaide izan behar dira.

Jokoak ez dute haurrak izutzeko soinurik ezta irudirik eduki behar. Ez dute hizkuntza zikina erabili behar eta bertan ez da biluztasun adierazpenik edo aktibitate sexuala agertu behar.

### PEGI 7



Bertan sartu daiteke PEGI 3aren barruan daudenak baina eszena edo izutzeko soinuak dituztenak. Onartu daiteke biluztasun adierazpen partzialak, baina inoiz ez testuinguru sexualean.

## PEGI 12



Kategoria honetan, bideojokoak indarkeria eta biluztasun adierazpenak modu grafiko baten ere erakutsi ahal dute. Hizkuntza zakarra leuna izan behar da eta hitz gordin sexualik gabe.

## PEGI 16



Kategoria hau indarkeria (edo sexu jarduera) maila errealean antzekoa denean aplikatzen da. Adin honetako gazteek ere hizkuntza zakarragoa, tabakoa eta drogen kontzeptua eta delitu-jardueraren irudikapena erabiltzeko gai izan behar dira.

## PEGI 18



Helduen sailkapena ematen da indarkeria maila basati bihurtzen denean edo indarkeriazko elementu espezifikoak agertzen direnean. Indarkeria basatia definitzeko kontzeptu zaila da, kasu askotan subjektiboa izan daitekeelako, baina orokorrean, ikusleengan nazka sortzen duen indarkeria bezala definitu daiteke.





**Hiztegi zikina:** hitz itsusiak dituen jokoa



**Diskriminazioa** jokoa diskriminazio-adierazpenak edo diskriminazioa susta dezakeen materiala du.



**Drogak:** jokoa drogak aipatzen dira edo hauen erabilera agertzen da.



**Beldurra:** jokoa haurrak beldurtu ditzake.



**Jokoa:** ausazko jokoa eta apustuak sustatzen dira edo joko mota hauetara jolasten erakusten da bertan.



**Sexua:** jokoa biluztasun adierazpenak edo eta portaera sexualak edo erreferentzia sexualak agertzen dira.



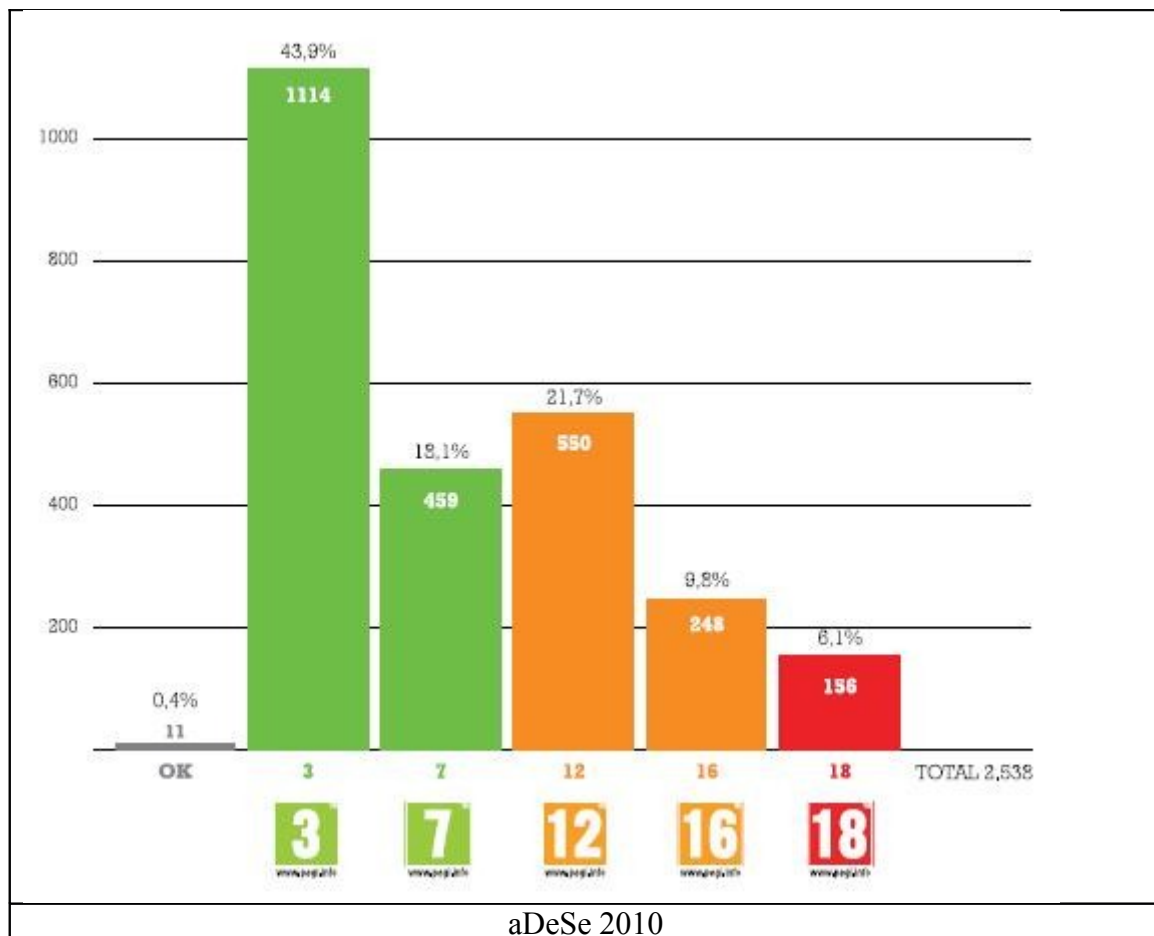
**Biolentzia:** jokoa biolentzia erakusten duten adierazpenak ditu.



**Linean:** jokoa linean erabil daiteke

### PEGI SISTEMA 2010

2010eko PEGI sailkapenean, jokoen %43,9 3. ikonoarekin joan ziren, %18,1 7. ikonoarekin, %21,7 12arekin, %9,8 16arekin eta soilik %6,1 18. ikonoarekin.





PLATAFORMA	OK	3	7	12	16	18	TOTAL
DIGIBLAST		1					1
MACINTOSH		2		3		3	8
MÓVIL	1	13	1	5	1		21
NINTENDO 3DS		2	1				3
NINTENDO DS		190	55	49	5		299
NINTENDO DSiWare		116	25	16	1		158
NINTENDO Wii		132	43	59	24	2	260
NINTENDO Wii-Virtual Console		13	14	13			40
NINTENDO Wii-WiiWare		68	20	7	2		97
PC	7	301	155	127	81	41	712
PLAYSTATION 2		11	2	10	4		27
PLAYSTATION 3		53	29	58	44	47	231
PLAYSTATION 3 HOME	3	9	3	1			16
PLAYSTATION NETWORK		61	41	66	22	14	204
PLUG & PLAY		2					2
SONY PSP		44	27	41	16	2	130
SONY PSP GO		26	6	9	1		42
VISTA			1	1			2
XBOX 360		47	18	48	32	34	177
XBOX 360 LIVE ARCADE		23	18	139	15	13	108
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>1114</b>	<b>459</b>	<b>550</b>	<b>248</b>	<b>156</b>	<b>2538</b>

aDeSe 2010

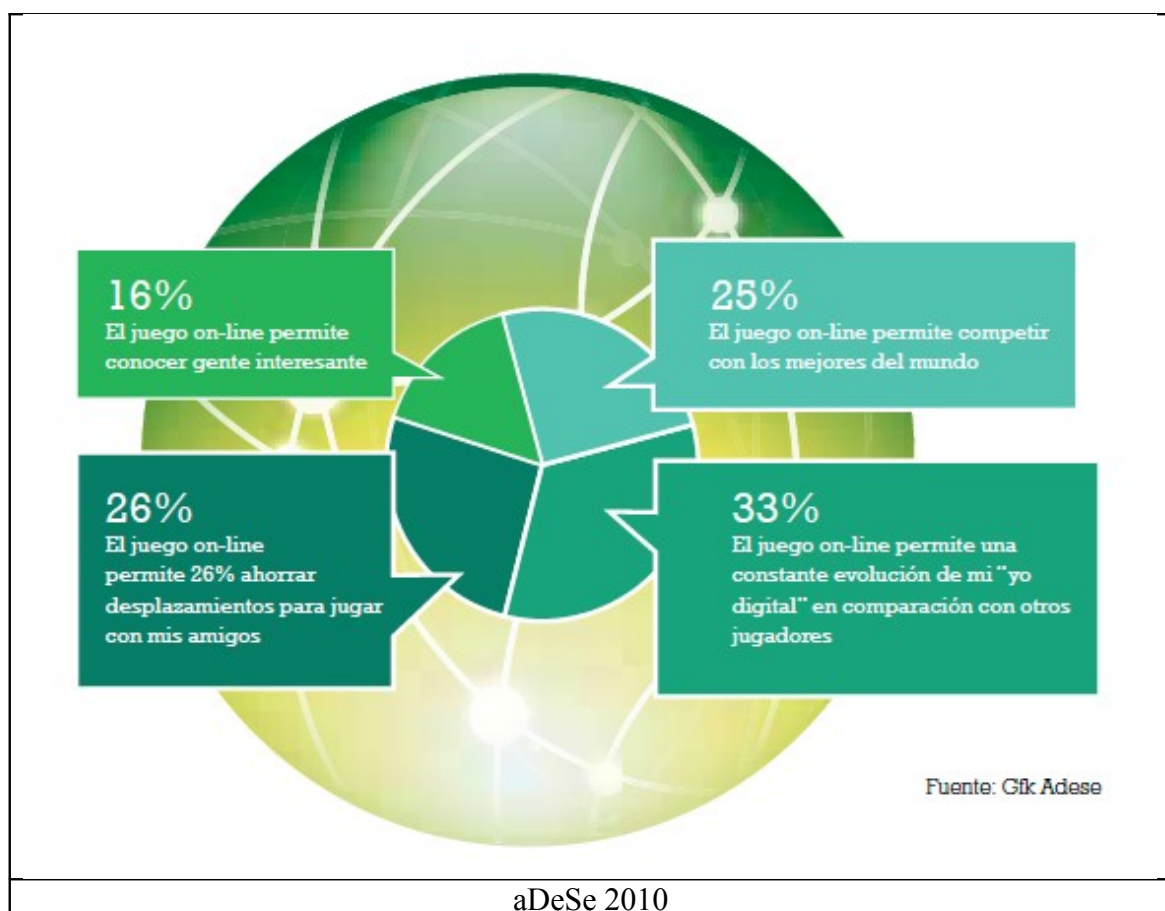
Iturria: NICAM

## 7. ETORKIZUNeko ERRONKAK

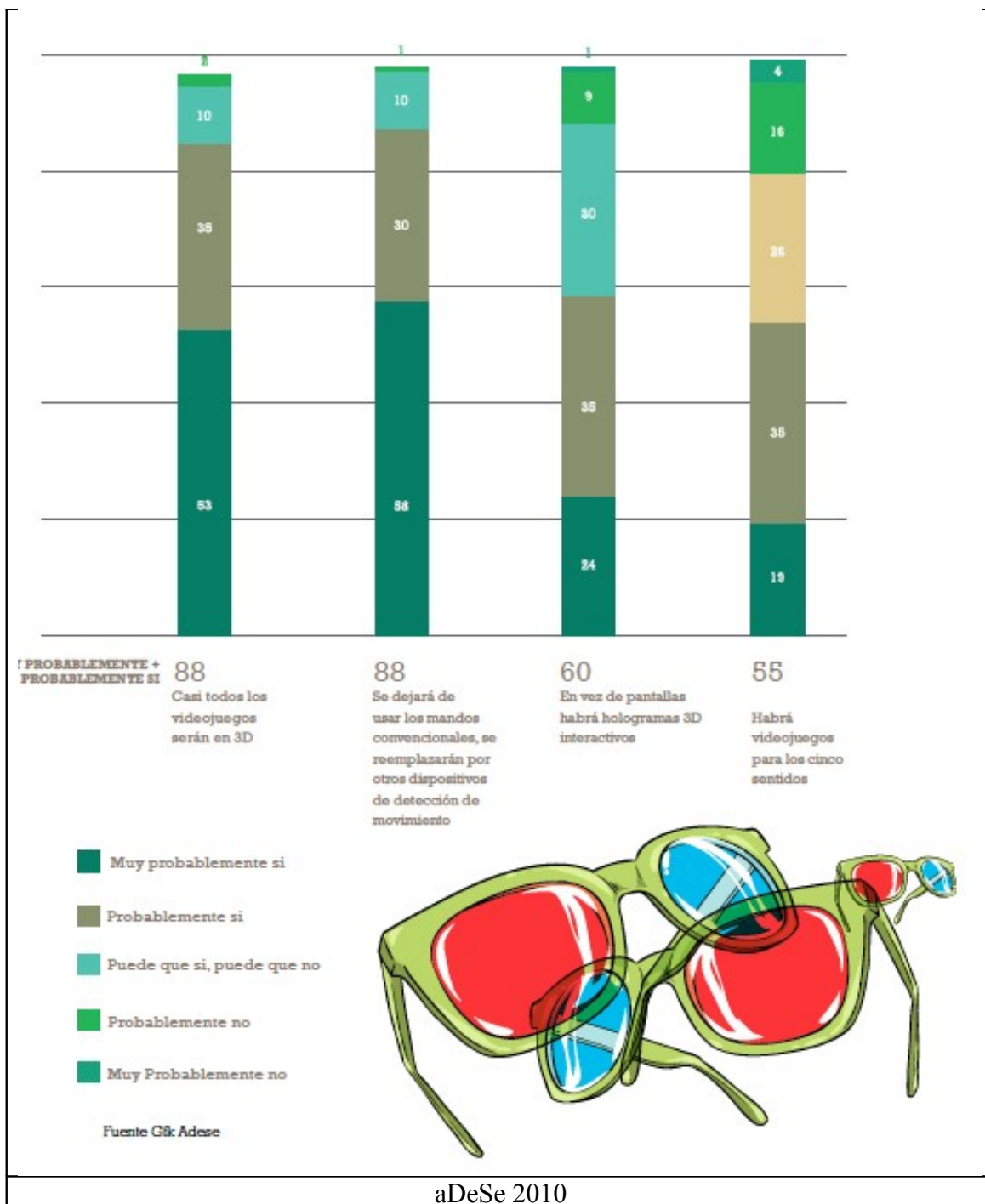
### - Nolakoa izango da etorkizuneko bideojokoa?

GfK institutuak 2010eko ekainean egindako ikasketa baten ondorioz, jokalaria espainiarren %90ak pentsatzen du 2020rako bideojokoek etxe guztietan eta adin guztietan sartuta egongo direla, txikietatik, helduetaraino. %72ak pentsatzen du online jokoak gora egingo dutela, hauek eboluzio konstante bat ahalbidetzen dutelako, denbora eta dirua aurrezten delako, eta jende asko ezagutzen delako.

10 pertsonatik 8k uste dute 2020rako bideojoko gehienak konponente sozial indartsuagoak edukiko dituztela. Elkarrizketatutako gehienek interpretatu dute etorkizuneko bideojokoek errealitate birtualetik gero eta hurbilago egongo direla. %74ak uste du, 10 urte barru errealitate birtualeko bideojokoak existituko direla, erabateko murgilketa bat ahalbidetuko dutenak Matrix edo Avatar pelikuletan deskribatutako bezalakoak.

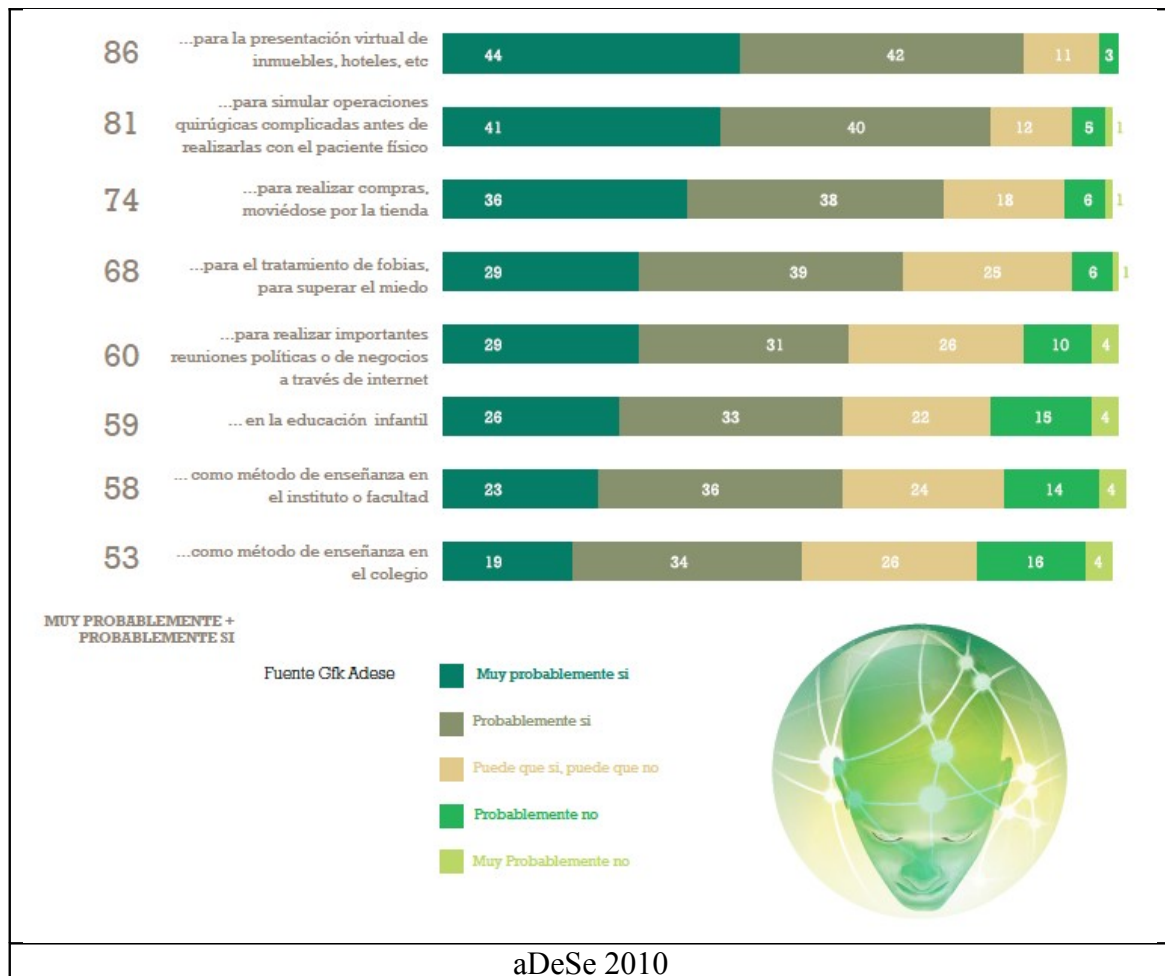


10 elkarrizketuetatik 9k uste du hurrengo 10 urteetan bideojoko denak ingurune 3D batean egongo direla eta urrutiko agente konbentzionalak desagertuko direla. Interaktibitateari dagokionez, %55ak espero du 2020rako bideojokoaren teknologia berriei ezker, bost zentzuak estimulatzeko gailuak agertzea.



Errealitate birtuala analizatzen, jende gehienak leku fantastikoetara bidaiatzea nahi du, eta leku horietatik gauzak ikastea. Badute bere lekua pertsonalitate birtualak okupatzeko jokoak, horrela, edonork Indiana Jones bihurtu daitekeelarik. Futboleak aritzea, kotxeak gidatzea edota beste kirol bat praktikatzea dago gizonezko gehienek buruan.

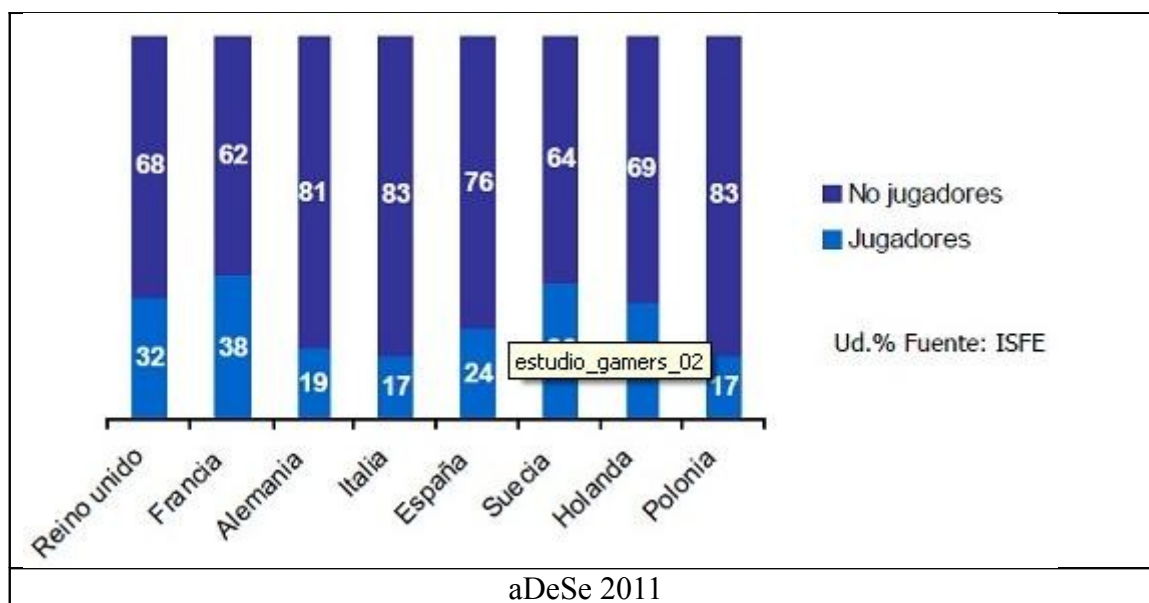
- Erabilgarritasunak eta etorkizuneko erabilerak:



## 8. KONTSUMOA

Espainiar estatuan bideojokalari asko daude, Casual jokalarietatik, Heavy gamersak arte. Baina zenbateko denbora inbertitzen dute jolasten? Zeintzuk dira jokalarien interesak?

aDeSe-ri esker, datu guzti ☐asta bildu ahal izan ditugu. Bartzelonako GameFest ferialean aurkeztutako datuei ezker, konturatu gaitezke espainiar guztien %24ak bideojokuetara jolasten duela. Eta ez hori bakarrik, jende gehienak bost ordu baino gutxiago jolasten du astean zehar, aDeSek dioenez.

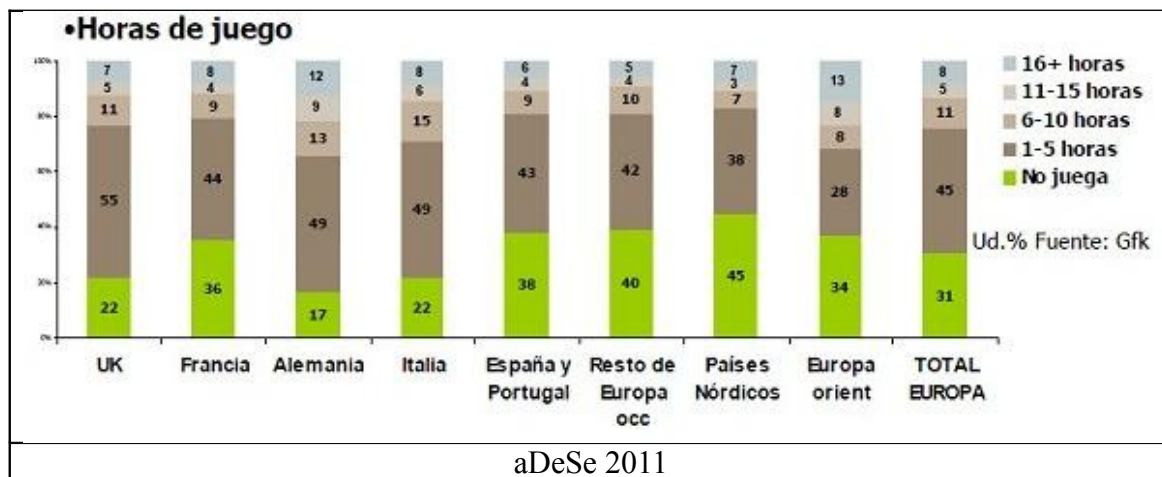


Aurreko taulan ikusi dezakegunez, espainiar estatuko kontsumoa antzematen da Europako beste estatuekin konparatuta. Espainiar estatuan 1.245€ baino gehiago mugitu ditu sektore honek, eta aurreko estatuekin konparatuta, bostgarren postua du. Datu hauekin, esan daiteke Estatu Espainiarrean 11 milioi pertsonak inguru jolasten dutela bideojokoetara.

aDeSek eginiko azterketan, aztertutak izan dira jokalarien adinak. Espainiar estatuan, jokalarien adin tartea 7 eta 35 urte bitartekoa da; ☐asta Jokalariak direnen artekoen %45 dira. Beste multzo garrantzitsua 35 eta 43 urte tartekoa da; ☐asta gorakada handia bizi izan baitute azkeneko urteetan Casual Games delakoekin eta Multiplayer jokoekin.

aDeSek ere, desberdintzen ditu jokalariak jolasten ☐astasen duten denboragatik. Jokalarien %43ak 5 ordu baino gutxiago ☐astasen ditu bideojokoetan jolasten astero, Europear mailako %2 baino gutxiago. aDeSeren ustetan, gero eta emakume bideojokalari dago Estatu Espainiarrean.





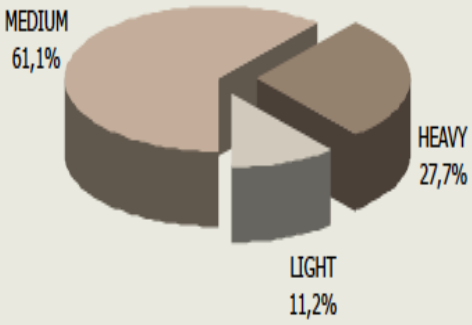
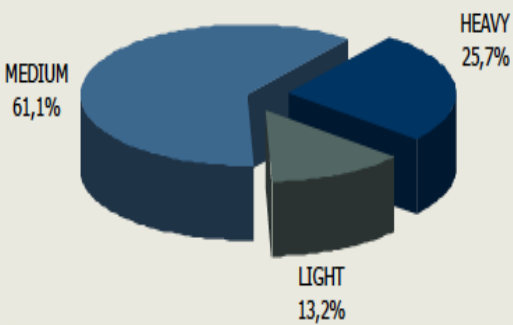
### JOKALARIEN PROFILA:

- Emakumeak diren jokalarien ehunekoa etengabe hazten ari da. Gaur egun, 15 urtetik gorakoen artean, espainiar jokalaria guztien %40a dira.
- 15 urtetik gorako jokalarien arteko adin tartea 32koa da.
- Egoera zibilar dagokionez, jokalarien %52a ezkontuta daude edo bere bikotearekin bizi dira.

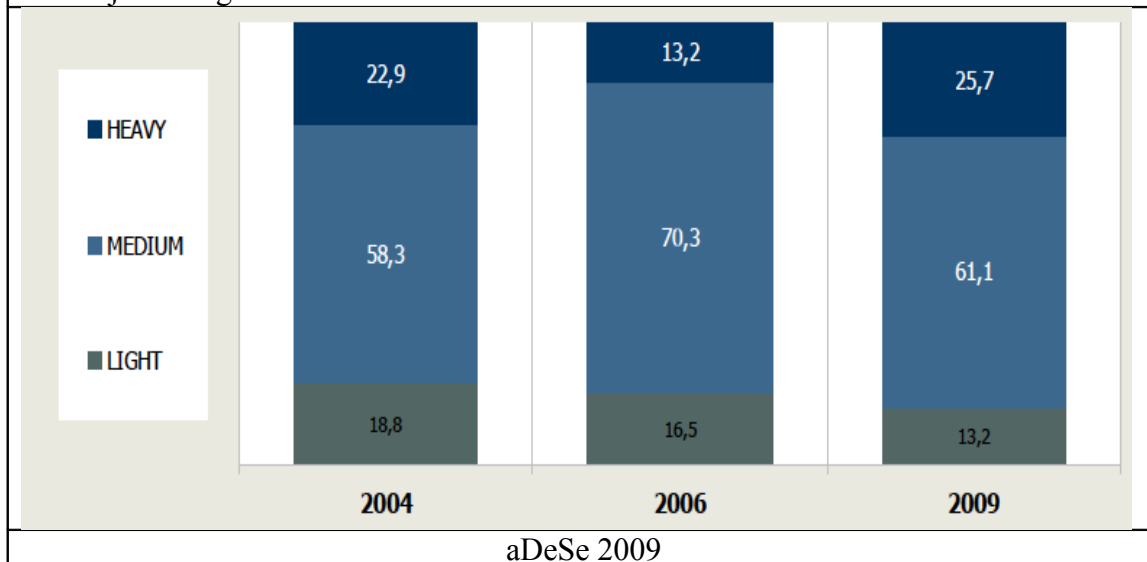


Bideojokoak kontsumitzeko eran sailkaketa berezi bat egin du aDeSek.  
Badaude:

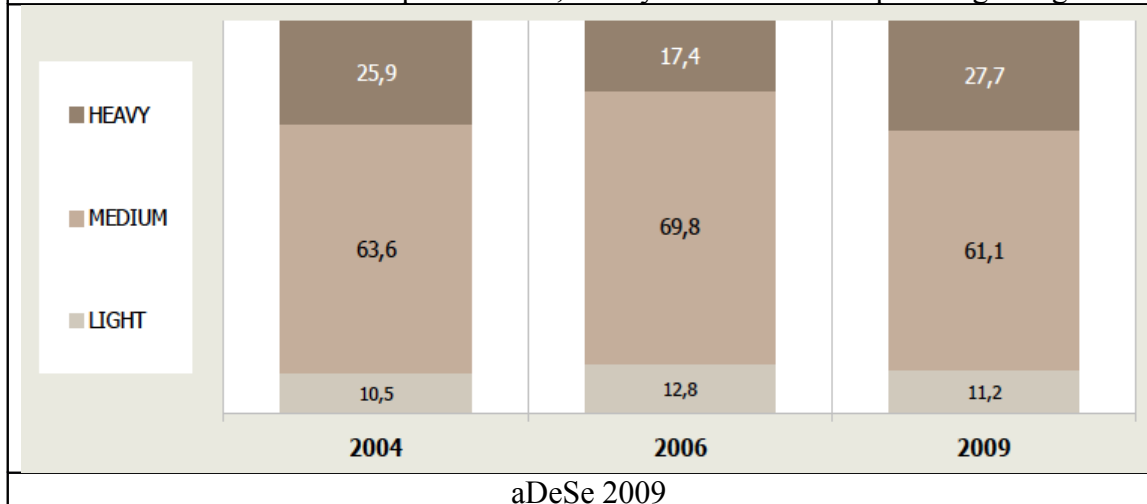
- Heavy Player: 4 ordu baino gehiago jokatzen du astero.
- Medium Player: 1 eta 4 ordu bitartean jokatzen du astero.
- Light Player: ordu 1 baino gutxiago astero.

	
aDeSe 2009	aDeSe 2009
KONTSOLETAN	ORDENAGAILUETAN
Portzentai handiagoa dago gizonezkoen artean (%35) eta 7tik 10erako umeen artean (%33). Emakumeek Light player bezala gainjartzen dira (%19).	

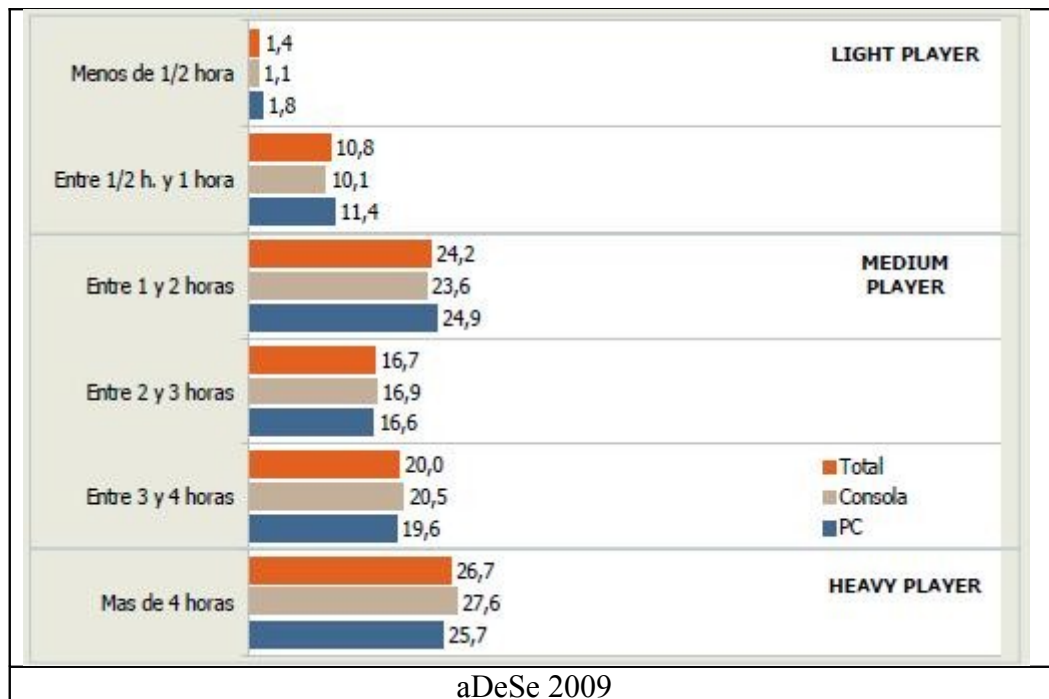
KONTSOLETAN: Heavy Playerren segmentua 2006tik gora doa etengabe. Azkeneko urtean jokalaririk guztien laurdena betetzea lortu duela irakur da.



ORDENAGAILUETAN: PC plataforman, Heavy erabiltzaileen kopuruak gora egin du.



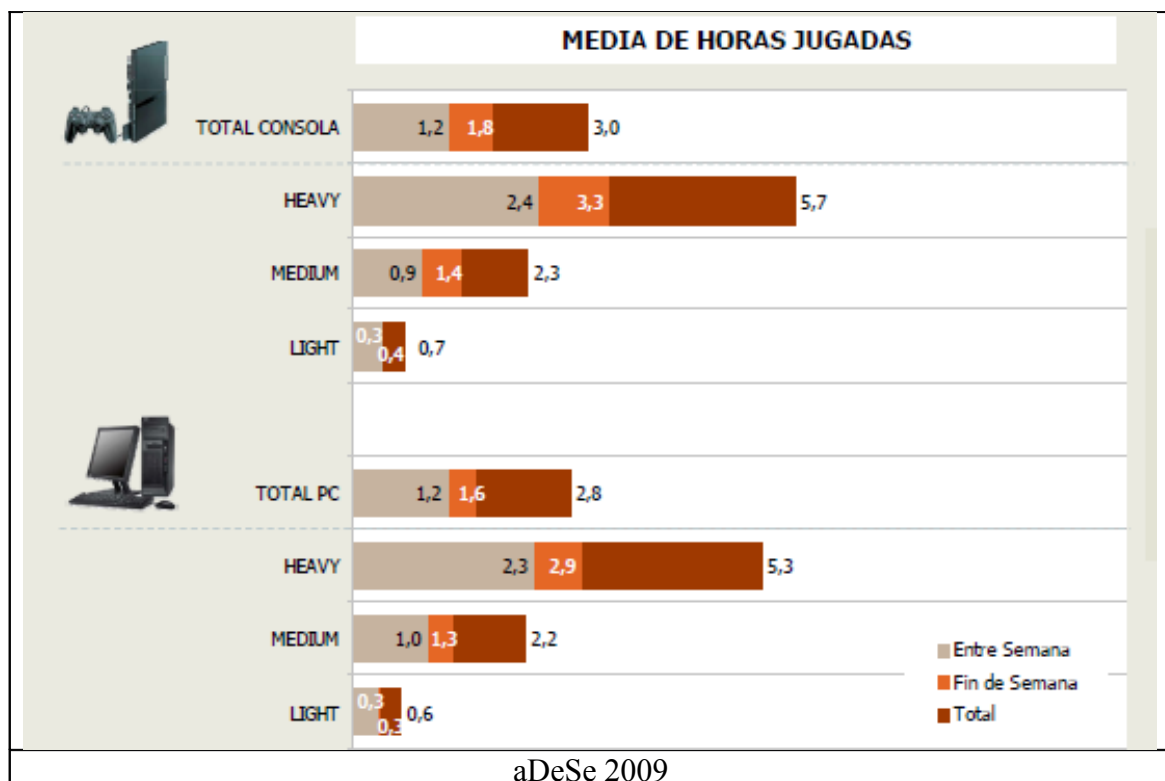
Bideojokoetara jokatutako ordu kopuruen media: aste batean



Jokatutako ordu kopuruen media:

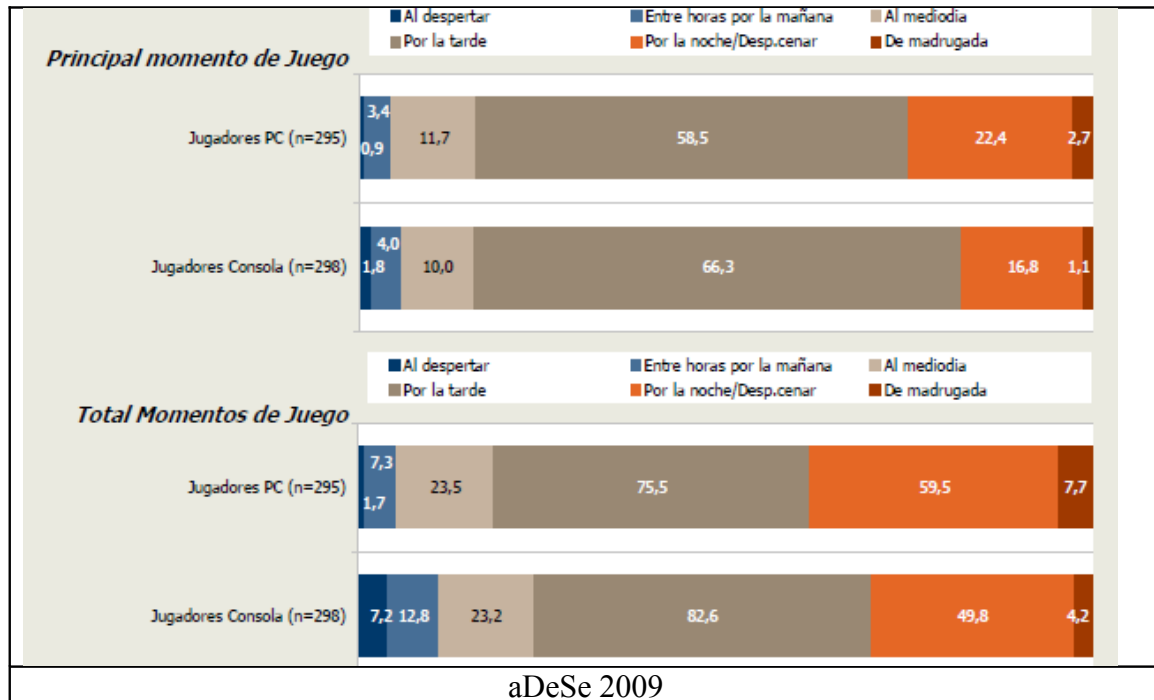
- PC: 2,8
- Kontsola: 3,0

Jokalariak astean eta asteburuan zehar nola banatzen duten denbora

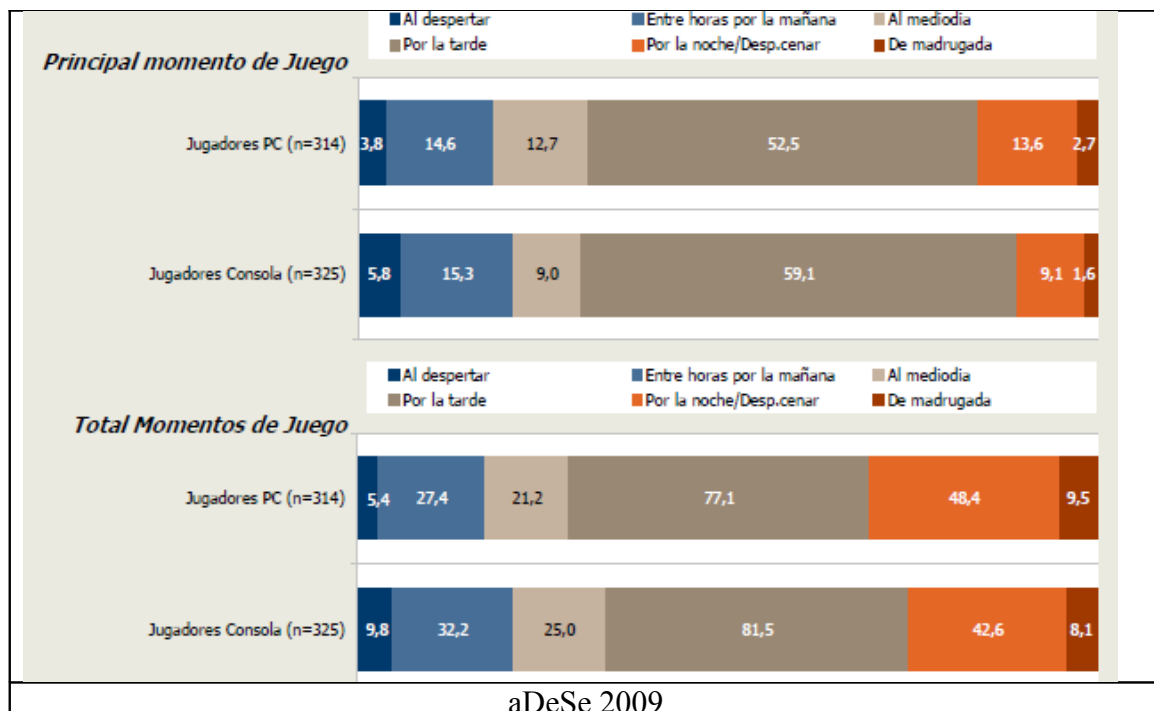


PC jokalariek, zein kotsola jokalariek, 3 ordu inguru jolasten dute astero.  
HEAVY jokalariek astean zehar denbora gehiago inbertitzen dute, eta MEDIUM jokalariek berriz, denbora berdina gutxi gorabehera inbertitzen dute astean zehar eta askeburuan.

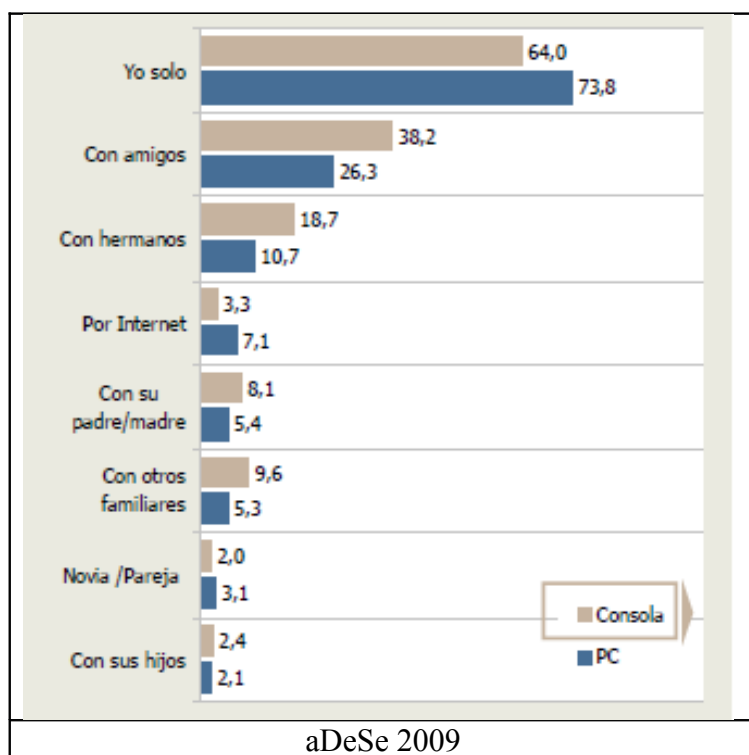
Jokatzeko eguneko momentuak:  
astean zehar



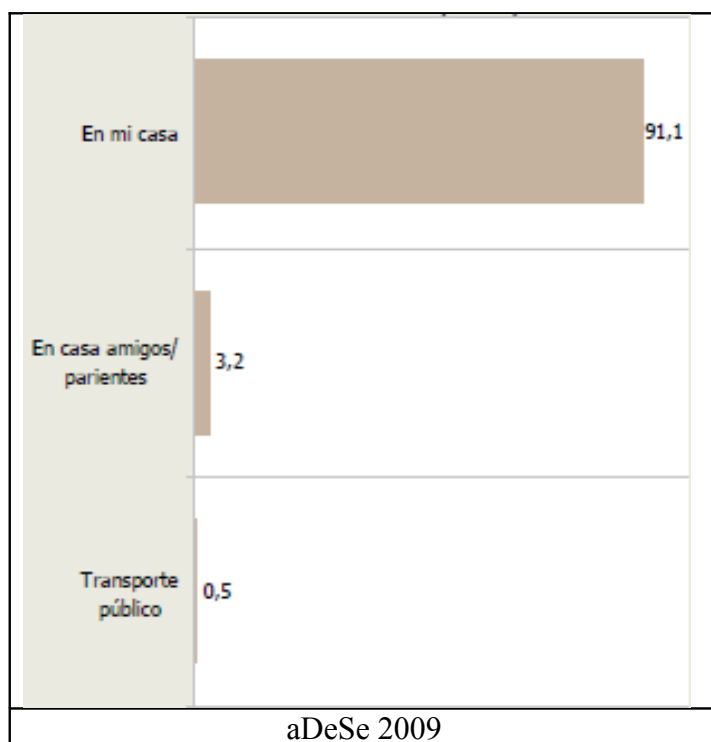
Jokatzeko eguneko momentuak:  
asteburuan zehar



## NORMALEAN NOREKIN JOLASTEN DU JOKALARIAK



## ZEIN LEKUTAN JOLASTEN DUEN NORMALEAN JOKALARIAK

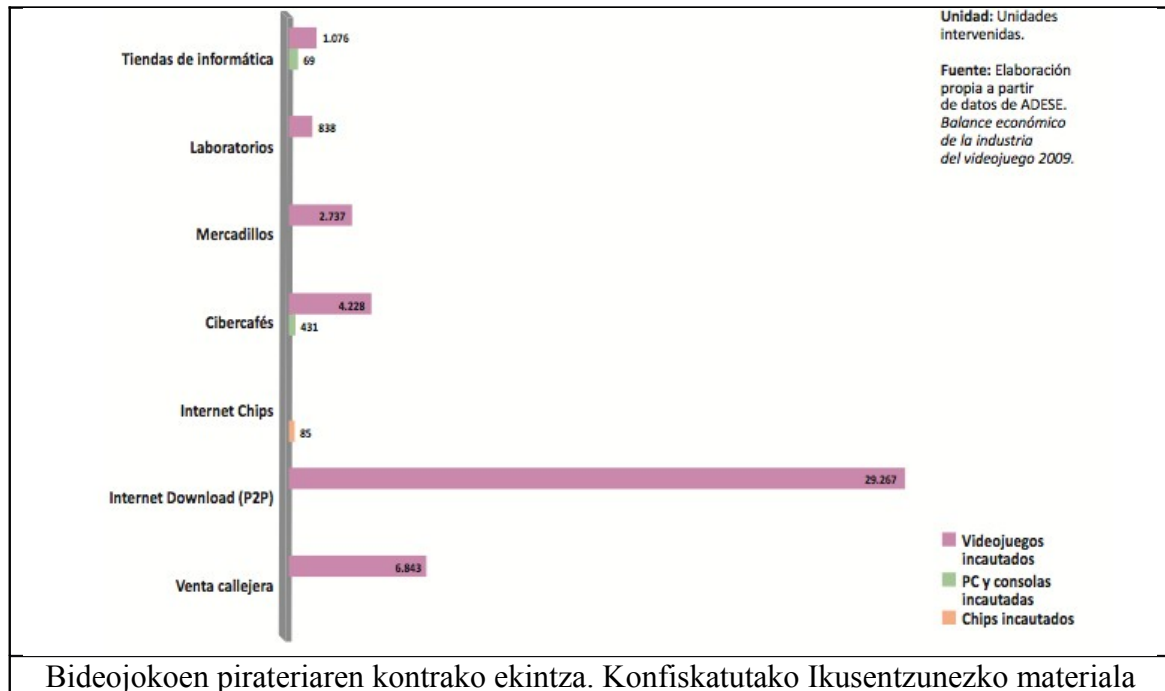


Iturria: aDeSe

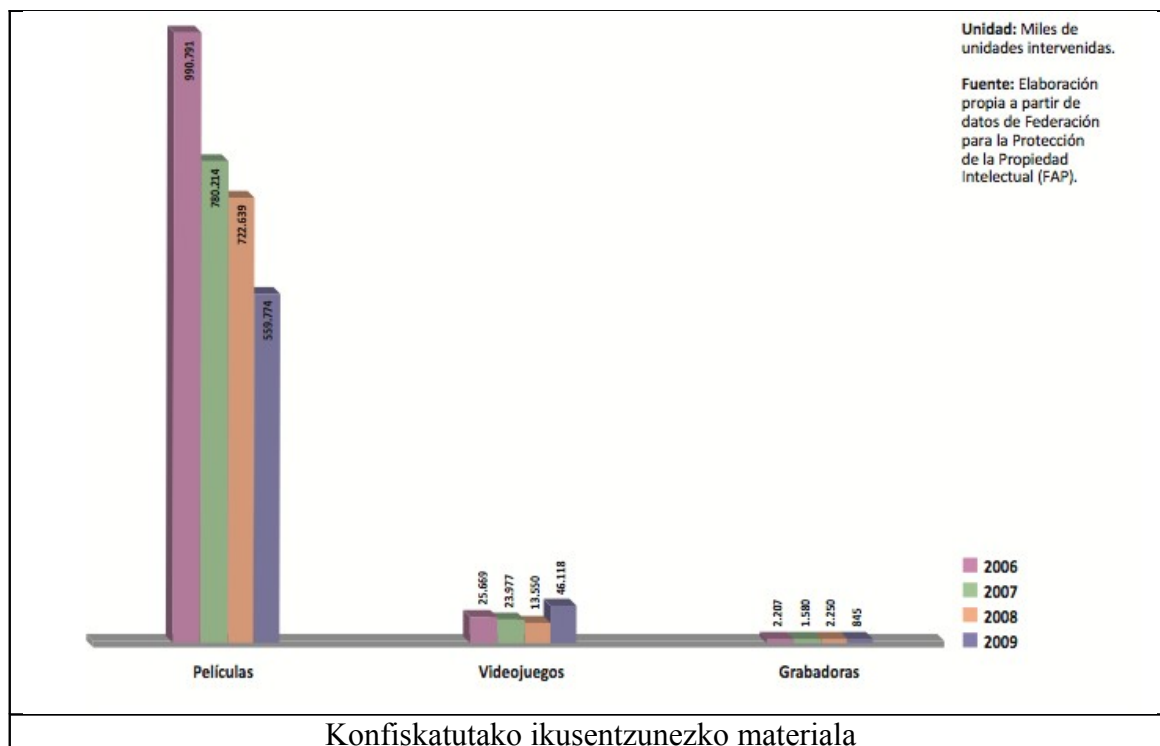


## 9. PIRATERIA

2009. urtean bideojoko eta kontsola salmenten jaitsiera igarri zen oinarritzko merkatuetan. Erresuma Batuetako merkatuaren balioa %16,2 jaitsi zen, Frantziakoa %17a gairitu zuen eta Alemaniak %14,2a galdu zuen. Bakarrik bi bideojoko merkatu lortu zuten bere balioa igotzea, Portugal eta Suetzia, baina merkatu hauen balioa oso txikia da besteekin konparatzen baditugu.



Pirateria gehien jasaten duten plataformek Nintendo eta Xbox dira, PS3 software bat garatu duelako pirateatuta ez izateko. Pirateriaren kontrako jardura polizial ezberdinak legez kontrako distribuzio eta elaborazio kopia kopuru handia konfiskatzen dituzte urtean zehar. Delituzko ekintza gehienak P2P sareetan biltzen dira, horrek 30.000 bideojoko kopia konfiskatzera eraman zuen 2009. urtean. Beste konfiskazioak ziberkafetan, azoka txikietan, informatika dendetan eta kaleko salmentetan izan ziren.



2009. urtean konfiskatutako pelikula kopurua jaitsi egin zen aurreko urteekin konparatuz (559.774 pelikula konfiskatu ziren 2009. urtean). Halere, bideojokoetan 2008.urtean baino 32.563 unitate gehiago konfiskatu ziren.

Iturria: Anuario SGAE de las Artes Escénicas, Musicales y Audiovisuales 2010

## 10. BIBLIOGRAFIA

- Anuario aDeSe 2010 (aDeSe)
- Wikipedia.org
- Estudio aDeSe 2009 "[usos y habitos de los videojugadores españoles](#)" (aDeSe)
- Estudio aDeSe 2011 "[Estilos de vida y valores del videojuego español](#)" (aDeSe)
- Belli, Simone y López, Cristian (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital, 14, 159179.
- TuExpertoJuegos.com - El perfil del videojugador español ([Jose Miguel Gómez-Casero](#))
- Anuario SGAE de las Artes Escénicas, Musicales y Audiovisuales 2010